ALT!

196 SEITEN DAS MAGAZIN FÜR KLASSISCHE SPIELE

retro* GAMER

3/2017

Juni, Juli, August 2017

Deutschland € 12,90
Österreich € 14,20
Schweiz sfr 25,80
Luxemburg € 14,85





GAUNTLET II

Der Arcade-Koop-Hit und die Portierungen für alle wichtigen Home-Computer

PLUS

Metroid-Serie
Retro heute spielen
Sega SG-1000
Destruction Derby 2
Warcraft-Serie
Pizza Connection
Discworld
Suda51 im Interview
Chase H.Q.
Wonder Boy III
Pandemonium
SNES-Außenseiter
u. v. m.

DIABLO

WIE BLIZZARD DAS ACTION-RPG-GENRE ERFAND UND WIE AUS RUNDENTAKTIK ECHTZEIT WURDE



THE LEGEND OF ZELDA:

A LINK TO THE PAST

Die Geschichte hinter dem wohl besten der „alten" 2D-Zeldas



ZU GEWINNEN: Nintendo Switch + Zelda: Breath of the Wild



PS4

wipEout™
OMEGA COLLECTION

07. JUNI 2017

DEFY THE SPEED OF SOUND!

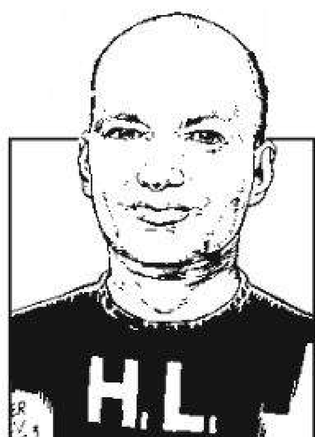
WipEout kehrt zurück! Mit der WipEout Omega Collection könnt ihr wieder die Schallmauer durchbrechen: in 9 Spielmodi, auf 26 Strecken, mit 46 Schiffen, verbesserter Grafik und fetten neuen Musik-Tracks.





WipEout™ Omega Collection ©2017 Sony Interactive Entertainment Europe. Published by Sony Interactive Entertainment Europe.
Developed by Clever Beans and EPOS. "Wipeout" is a registered trademark of Sony Interactive Entertainment Europe. All rights reserved.


Anatol Locker


Heinrich Lenhardt


Knut Gollert


Jörg Langer


Michael Hengst


Mick Schnelle


Roland Austinat


Winnie Forster

retro* GAMER

Willkommen beim Retro Gamer 3/2017

Was ich so schön finde an Retrospielen als Hobby im Vergleich beispielsweise zur römischen Frühgeschichte: Wir können nicht nur drüber reden und schreiben, sondern sie immer noch selbst erleben. Und das auf vielfältigere Weise als je zuvor, über die Originalkonsolen und Homecomputer ebenso wie über Emulatoren, Download-Shops oder Spezialhardware. Unser **Artikel Retro heute spielen** dreht sich um dieses Thema, und auch das Edi-Foto unten ist echt – auf Nintendo Switch habe ich gerade das brandneue Remake des Metroidvania-Jump-and-runs **Wonder Boy 3: The Dragon's Trap** durchgespielt – mit eingeschalteter (optionaler) Retrografik. Heinrich Lenhardt stellt euch das Original vor, und eine **Switch** (samt Spiel) gibt's auf unseren Leserbrief-Seiten zu gewinnen.

Apropos Metroidvania: In unserem **Metroid**-Vermächtnis-Report geht es nicht nur um Samus und ihre Abenteuer, sondern auch um die Einflüsse von *Castlevania*. Schließlich wollen wir nachzeichnen, welche Elemente ein „echtes“ Metroidvania ausmachen. Und auch unser Artikel zu **The Legend of Zelda: A Link to the Past** handelt nicht nur von diesem Serienteil, sondern gibt eine Einordnung in den *Zelda*-Kanon.

Die meisten Seiten dieser Ausgabe füllen zwei Spielemarken einer Firma. Die Firma heißt Blizzard, und die Marken **Warcraft** und **Diablo**. Während Ersteres als Echtzeitstrategie-Serie immer etwas im Schatten von Westwoods *Command & Conquer* stand und erst als MMO seinen Höhepunkt erreichte, erfand Letzteres vor etwas über 20 Jahren ein neues Genre: das Hack-and-slay-Rollenspiel beziehungsweise Action-RPG. Wie praktisch immer bei Blizzard bestand es zwar aus bekannten Versatzstücken (in diesem Fall isometrischen RPGs und Roguelikes), doch wie ebenfalls praktisch immer verstand es der Entwickler geschickt, sie massentauglich und unwiderstehlich zu präsentieren. Über die Details der Entstehung des Blizzard-North-Titels klären wir euch auf.

Doch neben Beiträgen zu weiteren großen Namen wie **Gauntlet 2** oder **Resident Evil** sind es die speziellen Themen, die dieser Ausgabe von Retro Gamer ihre Würze geben. Spiele wie **Microsurgeon** oder **Todd's Adventures in Slime World**. Und war **E.T.** wirklich so schlecht, dass es eigenhändig den großen Videospiele-Crash 1983/84 auslöste? Auch unsere Spieleveteranen haben einige halb vergessene Perlen ausgegraben. Denn Hand aufs Herz: Wem von euch ist etwa das RPG **Challenge of the Five Realms** ein Begriff, immerhin ein *Ultima-7*-Konkurrent von Microprose? Michael Hengst beschreibt es euch.

Wie immer wünsche ich euch viel Spaß beim Lesen – und Spielen!

Euer Jörg Langer
Projektleitung Retro Gamer



» Unter den Teilnehmern an unserer aktuellen Leser-Umfrage (siehe Retro-Feed) verlosen wir eine Nintendo Switch samt *The Legend of Zelda: Breath of the Wild.*



retro GAMER









INHALT 3/2017

Juni, Juli, August

Für Liebhaber von klassischen Spielen

TITELTHEMA: DIABLO

022 Diablo
Wie aus einem Runden-RPG das 1. Action-RPG und aus Condor Blizzard North wurde

066 Warcraft
Die zweite große Marke von Blizzard ging von Tag 1 an in Konkurrenz zu Westwood

RETRO-REVIVAL

006 Marble Madness
Heinrich will mal wieder Kugel sein und schwärmt von der Amiga-1000-Killer-App

030 Cannon Fodder
Knut Gollert weiß, dass bei *Canon Fodder* selbst die Briten humorlos wurden

040 The Elder Scrolls III: Morrowind
Teil 3 der *Elder Scrolls*-Serie war aus Jörg Langers Sicht der erste richtig gute

080 WipEout
Schnell, schneller, *WipEout*: Wie ein Spiel für die Coolness der PSX stand

094 Starglider
Winnie Forster stieg für euch erneut in den Kampfgleiter

132 Pirate Adventure
Von wegen immer LucasArts: Roland Austinat erinnert an Scott Adams

142 Bomberman
Vergesst den neuzeitlichen Switch-Titel: Das Original-*Bomberman* ist das wahre!

178 Wizard of Wor
Jörg Langer spielte den Labyrinth-Shooter auf C64 mit zwei Joysticks

HARDWARE

050 Dragon 32
Ein Homecomputer aus Wales, der (fast) kompatibel zum US-Gerät TRS-80 war

088 Sega SG-1000
Segas erste Konsole gilt vielen als Misserfolg – doch das ist nicht fair

FIRMEN-ARCHIVE & FULL SET

082 Full Set: Trillium & Telarium
Sammler schätzen ihre Adventure-Hits wie *Fahrenheit 451* ebenso wie die Packungen

126 Loriciels
In Rekordzeit wurde der Publisher zu einem der größten Frankreichs

KLASSIKER-CHECK

016 Nectaris
Winnie Forster taktierte noch mal in *Nectaris*, einem wichtigen Vorbild für *Battle Isle*

056 Pizza Connection
Zur Weltherrschaft mit dem Pizza-Imperium – Mick Schnelle verrät, wie

078 Wonder Boy III
Heinrich Lenhardt hat den Mix aus Hüpfspiel und Metroidvania erneut erlebt

166 Ogre Battle
Obskurer Klassiker Nummer 1: In *Ogre Battle* lag die wahre Komplexität unter der Haube

186 Challenge of the Five Realms
Obskurer Klassiker Nummer 2: Habt ihr je von diesem *Ultima-7*-Konkurrenten gehört?

HISTORIE & EXPERTENWISSEN

008 Zelda: A Link to the Past
Das 16-Bit-*Zelda* kam mit gehöriger Verspätung – und wurde zum Hit

108 Chase H.Q.
Verbrecher jagen à la 80er-Jahre-TV: Verfolgen, rammen, festnehmen!

134 Discworld
Wieso Psygnosis den Zuschlag für die Scheibenwelt-Versoftungen erhielt

144 Resident Evil
Es war nicht das erste Survival-Horror-Spiel, aber das vermutlich prägendste

160 Gauntlet II
Was für ein Koop-Spaß, egal ob am Automaten oder mit vielen der Portierungen!

AUSSENSEITER & CO.

058 Shoot-em-ups für Sega Saturn
Für Saturn gab es viele Shoot-em-ups – wir stellen die besten „unbekannten" vor

062 Indiana Jones und der Tempel des Todes
Lincence to thrill: Wir spüren Ataris Indy-Umsetzung von 1985 nach

084 Atari-2600-Außenseiter
Bei der Spielemasse für 2600 ist es kein Wunder, dass man viele Perlen nicht kennt

168 Unbekannte SNES-Hits
Super-NES-Sammler sollten sich unbedingt nach diesen Titeln umsehen

190 Homebrew
Zum zweiten Mal stellen wir auf zwei Seiten aktuelle Homebrew-Retrospiele vor

SCHWERPUNKT

032 Metroid – Das Vermächtnis von Samus
Die Entwicklung der *Metroid*-Serie und des inoffiziellen „Metroidvania"-Subgenres

042 Retro heute spielen
Auf 7 Seiten geben wir konkrete Tipps, wie und worauf ihr heute Retro zocken könnt

096 20 Spiele, die das Limit sprengten
Technik-Großleistungen gab es immer wieder – wir prämieren 20 Vorreiter

MAKING OF

018 Panther
Mastertronic brachte viel Mist – aber auch Topspiele zum Budgetpreis wie dieses

052 Zool
Wie auf Amiga ein Ninja der „n-ten Dimension" zum Leben erwachte

074 Pandemonium
Toys for Bob etablierten in diesem Spiel die 2,5D-Grafik für Hüpfspiele

104 Destruction Derby 2
Lasst es krachen, lasst es scheppern, die Gegner gilt es zu zerdeppern

122 Microsurgeon
Das frühe Edutainment-Spiel ließ uns durch den Körper reisen

156 E.T.
Howard S. Warshaw programmierte *E.T.* in Rekordzeit. War es wirklich so mies?

172 Todd's Adventures in Slime World
„Etwas Ekliges für Kinder, aber ohne Blut" – das war die Idee hinter *Slime World*

AUF DEM SOFA

116 Satoru Okada
Okadas damaliger Boss Gunpei Yokoi gilt als „Vater des Game Boy". Zu Recht?

180 Suda51
Goichi Suda ist einer der eigenwilligsten japanischen Spieldesigner

RUBRIKEN

003 Editorial
004 Inhalt
192 Retro-Feed mit Umfrage & Verlosung
194 Vorschau







RETRO-HARDWARE

ERFOLGSPRODUKTE UND EXOTEN.




050

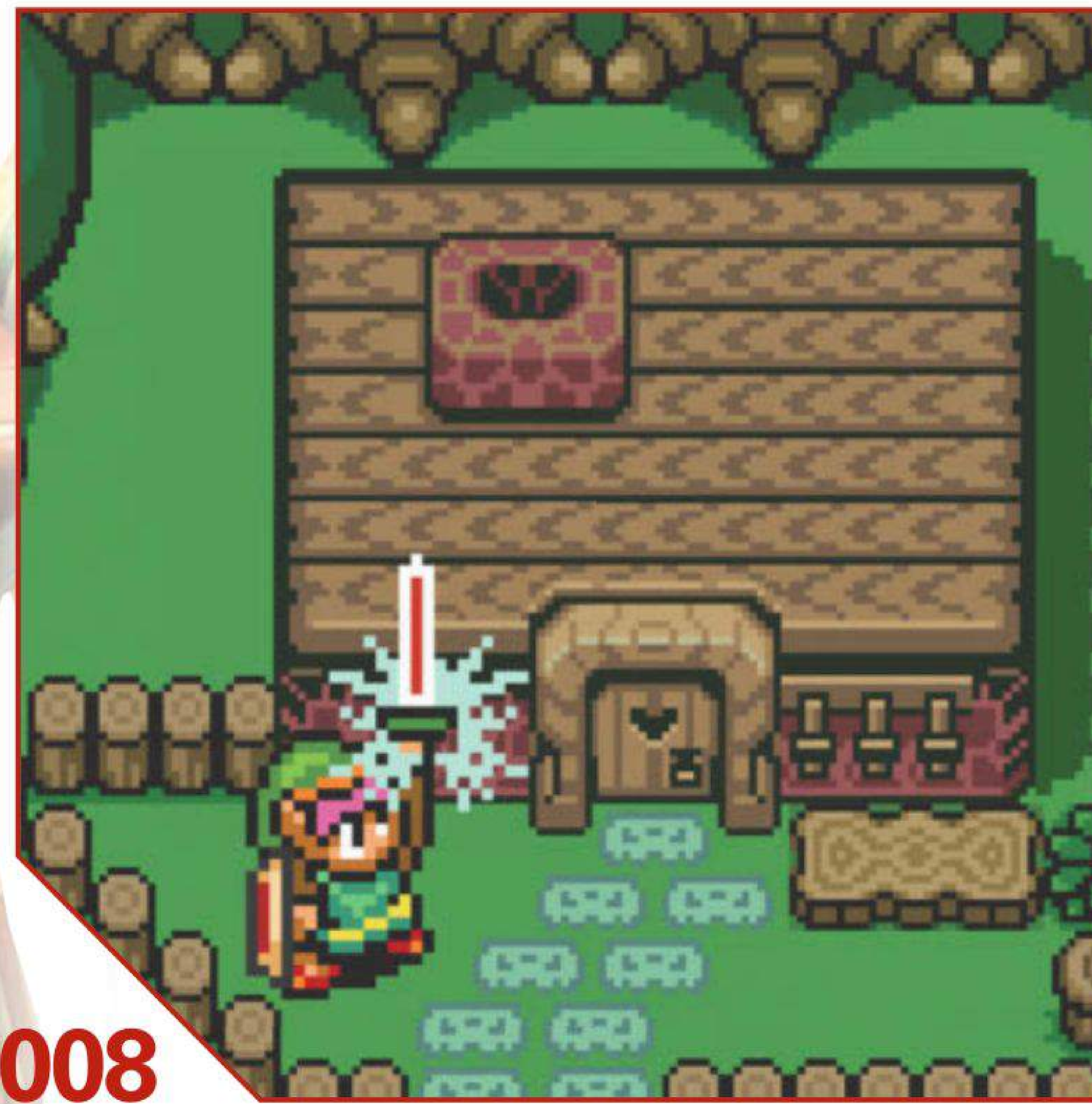

084

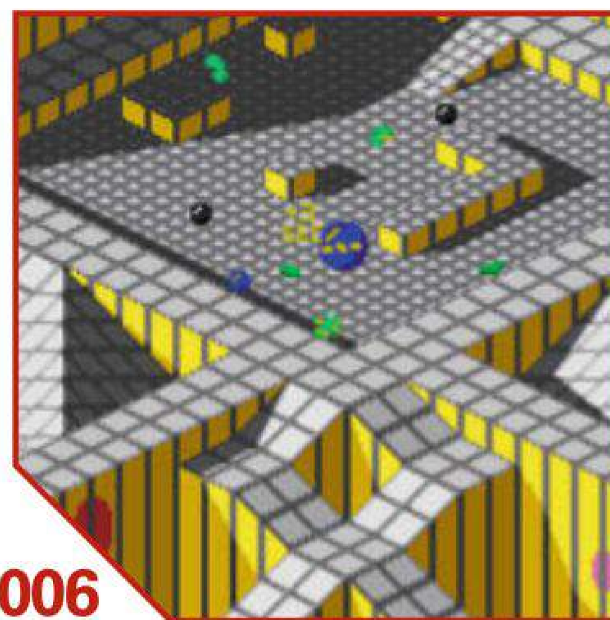


088


168




008


006



018


032

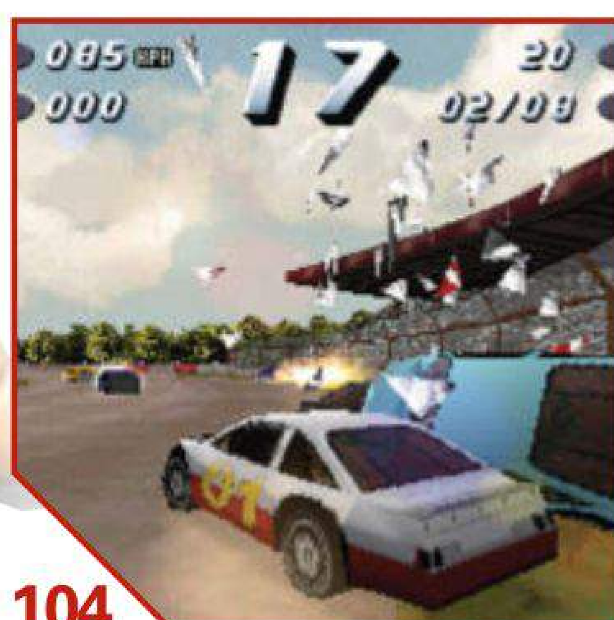

056


062


066

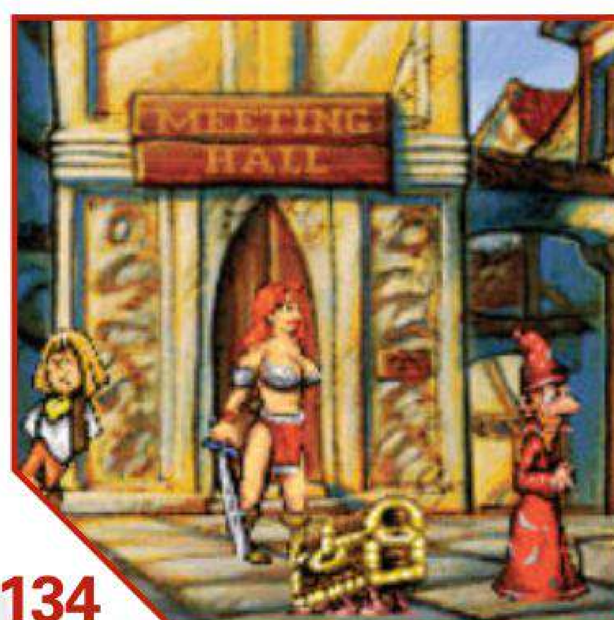

074


094


104



108



134

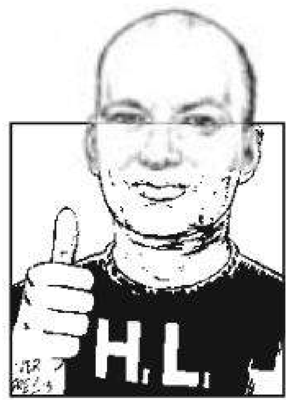

142


144



Marble Madness

AMIGA-GEMURMEL.



» **PUBLISHER:** ATARI GAMES (SPIELAUTOMAT) / ELECTRONIC ARTS (AMIGA-VERSION)
» **ERSCHIENEN:** 1985
» **HARDWARE:** AMIGA
Von Heinrich Lenhardt

» RETRO-REVIVAL

Rund 400 Euro für eine Zelda-Abspielmaschine? Nintendos Switch-Preis relativiert sich angesichts der hochpreisigen Traumkiste von 1986: 4000 Mark für einen Murmelsimulations-Computer – man gönnt sich ja sonst nichts! Mit dem Commodore Amiga 1000 konnte man theoretisch natürlich noch viel mehr machen, aber im anfangs dürren Software-Angebot ragte die erste Heimumsetzung des Automaten *Marble Madness* heraus. Für gewisse Spieleverrückte war sie die ersehnte Amiga-Killer-App.

Wer erfahren möchte, wovon Computerspieler 1986 träumten, muss nur den entsprechenden *Happy Computer*-Jahrgang studieren. Der erste Test des „68-Tausendsassa" Amiga erschien in der Januar-Ausgabe, als über Importhändler-Wege ein US-Seriengerät in die Redaktion gelangt war.

In den nächsten Monaten ging es Schlag auf Schlag weiter, vorzugsweise im Vergleich mit dem 68000er-Rivalen Atari ST. Letzterer punktete nicht zuletzt mit seinem großen Preisvorteil: Für einen Amiga 1000 mit Monitor wurden zunächst 5.500 Mark aufgerufen – er sei zwar schön, gut ausgestattet und mit 7,15 MHz „rasant wie ein Porsche", attestierte Horst Brandl in *Happy Computer* 2/1986, aber „welche Zielgruppe ein Computer dieser Preisklasse ansprechen soll, ist nicht klar." Am ehesten Spieler, aber denen fehlte (neben dem Kapital) zunächst der Software-Kaufanreiz: Klar machte *Archon* auch auf dem Amiga Spaß, spielte sich aber genauso wie beim C64. Nach einigen Monaten wurde Commodores 16-Bit-Bolide interessanter: Zum einen rutschte der Preis auf „nur noch" 3.995 Mark. Zum anderen veröffentlichte Electronic Arts eine zunächst Amiga-exklusive Automatenumsetzung, wegen der manch einer mit der ersten Gebrauchtwagenanschaffung noch etwas wartete, um sich lieber einen neuen Computer zu leisten.

„Es ist das erste Spiel, das den enormen Fähigkeiten des Amigas zumindest teilweise gerecht wird, und setzt einen vorläufigen Standard", seufzte ich in *Happy Computer* 9/1986. Für damalige Verhältnisse außergewöhnlich lang war der dreiseitige Test von *Marble Madness* auf dem Amiga, aufopferungsvoll recherchiert in vielen abendlichen Stunden, gern im Zwei-Spieler-Modus mit willigen Kollegen. Dank seiner bunten isometrischen Grafik, dem fröhlichen Stereo-Sound und der ungewöhnlichen Maussteuerung demonstrierte *Marble Madness* wahre 16-Bit-Power.

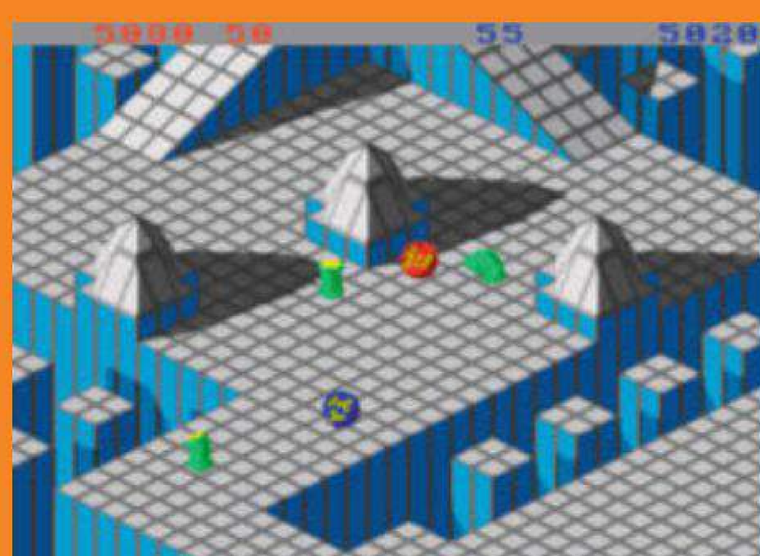
In Zeiten von Ballerrüpeln wie *Rambo, Commando* und Co. wirkte der niedliche Spielablauf erfrischend: Mit einer Murmel fantastische Schusserbahnen voller Monster, Schikanen und Abzweigungen entlangkullern, dabei vielleicht auch den Mitspieler in Abgründe schubsen. Es sind nur sechs kurze Levels, bevor es wieder von vorn losgeht. Aber Automaten-Chefdesigner Mark Cerny (auch bekannt als Architekt der PlayStation 4) brachte eine Fülle an Gags und Ideen unter. Jeder Kullerabschnitt ist eine Freude, die im fünften Level Silly World" ihren Höhepunkt erreicht: Da werden alle Regeln auf den Kopf gestellt, wir rollen die Bahn bergauf und dürfen Miniversionen der sonst so tödlichen Monster zermatschen. Die Amiga-Maus ist ein guter Ersatz für die Trackball-Eingabegeräte des Automaten, spätere Umsetzungen von *Marble Madness* leiden unter der Steuerung mit digitalen Joysticks und Gamepads.

Aber selbst unter Berücksichtigung des Presserabatts, den Commodore einst Redaktionszugehörigen auf seine Listenpreise gewährte, war der Amiga 1000 nicht gerade meine beste Investition. Auf *Marble Madness* folgten einige Zeit lang vor allem Enttäuschungen, wenig veränderte Umsetzungen von 8-Bit-Titeln oder inhaltlich dürftige Grafikblender wie *Defender of the Crown.* Erst nach Einführung des günstigeren, konsequent auf Spieler ausgerichteten Amiga 500 wurde Commodores 16-Bit-Computer zum Hit und erfreute sich Ende der 80er Jahre eines Software-Booms. Aber meinen eleganten (und schweineteuren) 1000er mit der RAM-Erweiterung hinter der Frontblende und seinem Edel-Keyboard habe ich immer noch in bester Erinnerung. Dazu rollt vor dem geistigen Auge eine Murmel, die an dieser Luxusanschaffung wesentlichen Anteil hatte …






22
30570
+3
SEC




MARBLE
MADNESS
Amiga Version by:
Larry Reed
Copyright (C) 1984, 1986
Atari Games Corp. & Electronic Arts

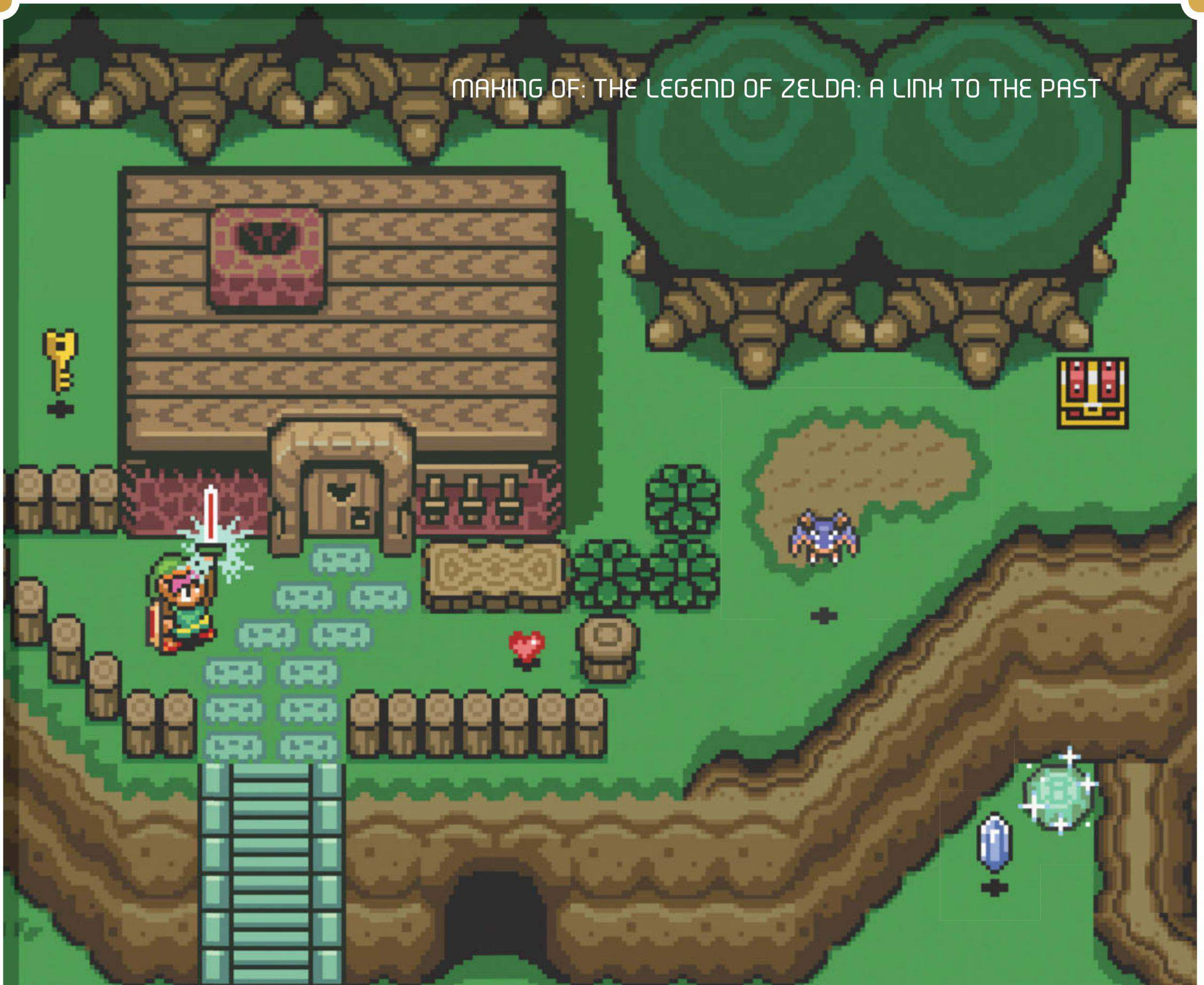




Einer bereits etablierten Serie frischen Wind zu verpassen ist immer schwer. Retro Gamer hat sich mit Takashi Tezuka und Kensuke Tanabe über ihre Arbeit an *A Link To The Past* unterhalten.

Steht eine neue Nintendo-Konsole in den Startlöchern, ist ein neuer *Zelda*-Teil meist nicht weit – und wenn nicht, wird die Konsole zum Flop, siehe Wii U. Bei der Vorgängerkonsole Wii erschien kurz nach Start *The Legend Of Zelda: Twilight Princess.* Das GameCube-Spiel *The Legend Of Zelda: The Wind Waker* kündigte Nintendo vor der Veröffentlichung der Konsole an. Auch bei der N64-Ankündigung auf der hauseigenen Space-World-Messe war eine Technik-Demo gezeigt worden, aus der später *The Legend Of Zelda: Ocarina Of Time* wurde – und damit der zweite N64-Systemseller neben *Super Mario 3D*. Und jüngst, im März 2017, startete die Switch mit *The Legend Of Zelda: Breath of the Wild* – quasi jeder Konsolenkäufer erwarb auch gleich das superbe Open-World-Spiel.

Wir haben ein Gegenbeispiel für unsere These. Denn obwohl *The Legend Of Zelda: A Link To The Past* den Übergang vom 8-Bit-NES hin zum 16-Bit-SNES begleitete, war das Timing keinesfalls perfekt: Das Spiel war ab dem 21. November 1991 in Japan erhältlich, doch das Super Famicom stand da bereits seit einem Jahr in den Regalen. Der Release des Moduls in Nordamerika erfolgte Anfang 1992, und erst im Herbst desselben Jahres kam *A Link To The Past* in Europa auf den Markt.

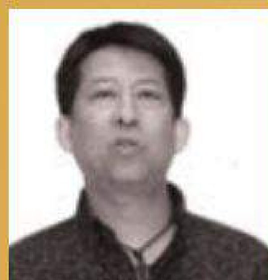


HYRULES HELDEN

Wir haben mit diesen Entwicklern gesprochen:



TAKASHI TEZUKA
Director



KENSUKE TANABE
Story-Autor

In dem Action-Adventure schlüpften Spieler erneut in die Rolle von Link, erkundeten Dungeons aus der Vogelperspektive und erhielten im Lauf der Zeit Zugriff auf neue Gegenstände und Waffen. Die Spielwelt war zweigeteilt in eine Licht- und eine Schattenwelt, zwischen denen der Held hin- und herreiste. Bei der Schattenwelt handelte es sich um eine abgeänderte Form der Lichtwelt.

Vor der Veröffentlichung des SNES hatte sich Nintendo natürlich Gedanken über dessen Spieleaufgebot gemacht. Einerseits sollten die Titel die Leistungsfähigkeit der neuen Hardware unter Beweis stellen. Dazu gehörten zum Beispiel *F-Zero* und *Pilotwings*. Andererseits sollten altbekannte Nintendo-Marken die NES-Fans ansprechen. Nintendo begann deshalb früh mit der Arbeit an neuen *Super Mario-* und *The Legend Of Zelda*-Spielen.

The Legend Of Zelda und *Zelda II: Link's Adventure* waren zwei sehr unterschiedliche Spiele; Letzteres schaltete unter anderem in einen seitlichen Hüpf- und Kampfmodus um. In Nintendos Entwicklungsabteilung Nintendo EAD stellte sich deshalb die Frage, welche Richtung der neue Teil einschlagen sollte. Takashi Tezuka war als Director an *The Legend Of Zelda* und *A Link To The Past* beteiligt. Er erzählt uns: „Mit den beiden *Zeldas* für NES haben wir versucht, das Maximum aus der 8-Bit-Konsole herauszuholen. Die SNES-Hardware ermöglichte es uns nun, noch mehr Elemente im Spiel unterzubringen."



Die Struktur von *A Link To The Past* entstand aus einem Experiment heraus. „Wir haben versucht, mehrere Welten ins Spiel zu integrieren. Es sollte einen zentralen Ort geben. Die Geschehnisse dort sollten Auswirkungen auf die Spielwelten rundherum haben", offenbart Tezuka. Am Ende entschieden die Entwickler, sich auf zwei Welten zu beschränken. Eine repräsentierte das Licht, die andere die Dunkelheit. ▶



LINK'S ARSENAL

Ein Held ist nur so gut wie seine Gegenstände und Waffen.



PFEIL UND BOGEN
■ Gut für den Fernkampf, die Pfeile sind aber begrenzt.



BUMERANG
■ Der Bumerang betäubt Gegner, sofern ihr sie trefft.



ENTERHAKEN
■ Mit Hilfe des Enterhakens überwindet ihr Abgründe.



BOMBE
■ Scharf machen und abhauen ist die Devise.



LUFT-MEDAILLON
■ Mit einem gewaltigen Blitz trefft ihr fliegende Gegner.



ERD-MEDAILLON
■ Feinde, die auf dem Boden stehen, sind nicht sicher.



LAMPE
■ Mit der Lampe hellt ihr die vielen dunklen Räume auf.



HAMMER
■ Der Hammer ist effektiv gegen eingefrorene Feinde.



SOMARIA-STAB
■ Erschafft Blöcke, die als Gewicht sowie Deckung dienen.



BYRNA-STAB
■ Dieser Gegenstand schützt Link und schadet Feinden.



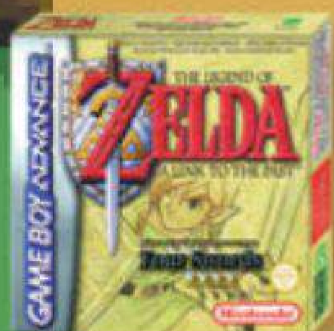
MAGISCHER UMHANG
■ Link wird unsichtbar und erleidet keinen Schaden.



MAGISCHER SPIEGEL
■ Mit dem Spiegel reist ihr zwischen Licht- und Schattenwelt.

LINK SCHRUMPFT

Die Portierung von Links Abenteuer kam mit einigen Verbesserungen daher.



Der Game Boy Advance versprach Spiele im SNES-Stil für die Hosentasche. Dieses Versprechen löste Nintendo unter anderem mit einer GBA-Portierung von *The Legend Of Zelda: A Link To The Past* ein. Die Auflösung wurde zwar etwas heruntergeschraubt, dafür wurden Bugs behoben und die Übersetzung überarbeitet.

Die große Neuerung war eine Multiplayer-Komponente, die den Namen *Four Swords* trug. Mit Hilfe des Link-Kabels schlossen bis zu vier Spieler ihre Geräte zusammen und streiften gemeinsam durch Dungeons. Wer das Abenteuer abschloss, erhielt als Belohnung Zugang zu einem Einzelspieler-Dungeon. In diesem warteten Bossgegner aus der Schattenwelt, die diesmal aber noch stärker waren.

Four Swords zog weitere Multiplayer-*Zeldas* nach sich. Für GameCube erschien *The Legend Of Zelda: Four Swords Adventures*. 2015 veröffentlichte Nintendo *The Legend Of Zelda: Tri-Force Heroes* für 3DS. Zum 25. Jubiläum der *Zelda*-Reihe wurde *Four Swords* für begrenzte Zeit als Download-Titel für DSi und 3DS angeboten.



▶ Damit die Unterschiede zwischen den Welten stärker auffielen, übernahmen die Macher die Kameraperspektive aus Teil 1 – Spieler blickten also wieder durchgehend von „oben" auf das Geschehen. Nintendo machte damit Schluss mit dem Mix aus Draufsicht (Oberwelt) und Seitsicht (Kämpfe von *Zelda II*).

In *A Link Lo The Past* bewegten wir uns erstmals auch diagonal durch die Spielwelt. Außerdem stieß der Held mit seinem Schwert nicht mehr zu, sondern schwang es in einem Bogen: Da Link in acht Richtungen laufen konnte, sollte der Held auch in acht Richtungen angreifen. Es war jedoch schwierig, die Steuerung darauf auszurichten. Wie Shigeru Miyamoto 1992 in einem Interview mit dem japanischen Magazin *Famitsu* erklärte, war das der Grund, warum Link am Ende doch nur in vier Richtungen angriff. Die Entwickler fügten aber eine Wirbelattacke zu Links Repertoire hinzu, die Schaden in mehrere Richtungen austeilte. Ausgelöst wurde sie, indem man die Angriffstaste ein paar Sekunden lang gedrückt hielt. Dieses Manöver ist auch in allen späteren *Zelda*-Teilen vertreten.

„Ursprünglich wollten wir Spielern die Möglichkeit geben, sich die Waffen selbst auszusuchen. Wer keine Lust auf Schwert und Schild hatte, konnte komplett darauf verzichten", berichtet uns Tezuka. Außerdem sollten sich Waffen miteinander kombinieren lassen. Ein Beispiel: Die A-Taste ist mit Pfeil und Bogen belegt, mit einem Druck auf die B-Taste wirft Link Bomben. Drücken Spieler beide Tasten gleichzeitig, schießt Link einen Pfeil, an dem eine Bombe befestigt ist. „Wir haben die Idee aber verworfen", fährt Tezuka fort. „Shigeru Miyamoto wollte, dass Link immer ein Schwert dabei hat. Die Möglichkeit, Pfeile mit Bomben zu kombinieren, sollte Fans dennoch bekannt vorkommen. In *Link's Awakening* war genau das möglich (und auch im neuesten Teil *Breath of the Wild* gibt es Bombenpfeile).

Die SNES-Hardware eröffnete neue Möglichkeiten für die Entwickler. Tezuka hatte zuvor lediglich mit vier Farben gearbeitet. Mit der neuen Konsole war es nun möglich, 16 oder 256 Farben darzustellen. Auch die Sound-Qualität hatte sich im Vergleich zum NES verbessert. „Das war sehr aufregend für mich", schwärmt der Enwickler.

Kensuke Tanabe war als Autor an *A Link To The Past* beteiligt. Auch er lobt die neuen technischen Optionen: „Für die Entwickler bei Nintendo ist es immer eine besondere Herausforderung, die eigene Hardware bestmöglich zu nutzen. Das NES erlaubte es lediglich, eine Fläche als Hintergrund zu nutzen. Mit dem SNES war es möglich, Hintergründe auf mehreren



» [SNES] In der Anfangssequenz von *A Link To The Past* regnet es.

ZAUBERPUDER
■ Gegner werden durch das Pulver womöglich geschwächt.

FEUERSTAB
■ Mit dem Stab spuckt ihr Feuer in Richtung der Feinde.

EISSTAB
■ Hiermit friert ihr Gegner ein – sehr nützlich.

FEUER-MEDAILLON
■ Entfesselt einen bildschirmfüllenden Feuerzauber.

MAGISCHE FLÖTE
■ Ein Vogel erscheint, der euch ans Ziel bringt.

SCHMETTERLINGSNETZ
■ Mit dem Netz fangt ihr Bienen oder auch Feen ein.

BUCH MUDORA
■ Link erlernt die alte Sprache Hylian durch dieses Buch.

FLASCHE
■ In Flaschen füllt ihr unter anderem Heiltränke.

PEGASUSSTIEFEL
■ Link läuft in diesen Stiefeln etwas schneller.

KRAFTHANDSCHUH
■ Der Handschuh erlaubt es Link, schwere Objekte hochzuheben.

ZORAFLOSSEN
■ Link lernt zu schwimmen. Die Flossen kosten 500 Rubine.

MONDPERLE
■ Link behält in der Schattenwelt die menschliche Form.

> »Shigeru Miyamoto wollte, dass Link das Schwert immer mit sich führt.«
> TAKASHI TEZUKA

‚Ebenen' darzustellen." In *A Link To The Past* bildete die Spielwelt eine „Ebene", während Spezialeffekte auf einer anderen dargestellt wurden. Zu den Spezialeffekten gehörte unter anderem der Regen in der Anfangsszene des Spiels. Tanabe findet die Grafik heute noch schön: „Mir gefallen besonders die Sonnenstrahlen, die im Wald durch die Baumkronen scheinen."

Ob es technische Schwierigkeiten gab, wollen wir wissen. Tezukas Antwort: „Unsere Entwickler hatten ein gutes Gespür dafür, was mit der Hardware möglich ist und was nicht. Ich kann mich an keine unerwarteten Probleme erinnern." Er fügt hinzu, dass es eine Herausforderung gewesen sei, den Rahmen des verfügbaren Speichers nicht zu sprengen. „Die Entwickler haben hart daran gearbeitet, den Speicher möglichst optimal zu nutzen."



» [SNES] Der Zauberer Agahnim hat Zelda gefangen genommen.

The Legend Of Zelda: A Link To The Past war eines der ersten SNES-Spiele, das auf einem Spielmodul mit 8 Megabit Speicher erschien. Diesen schöpfte es auch voll aus. Die Entwickler bedienten sich einer Technik aus *Super Mario World*, um die Grafik zu komprimieren. Die Folge war, dass bestimmte Teile des Spiels lediglich in acht Farben und nicht mehr mit 16 dargestellt wurden. Zudem tat man alles, um Wiederholungen im Programmcode zu vermeiden.

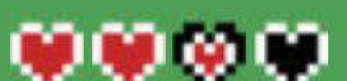
Die Übersetzung des Spiels aus dem Japanischen in andere Sprachen war ebenfalls eine Herausforderung (durch die Verwendung von Kanji und Katakana sind japanische Texte in der Regel deutlich kürzer als westliche). Nintendo spielte mit dem Gedanken, Module mit mehr Speicher zu nutzen, um die Sprachdateien unterzubringen. Dies war am Ende jedoch nicht nötig, da die Dateien einfach weiter komprimiert wurden, bis sie auf einem 8-Megabit-Modul Platz fanden.

Die Entwicklung von *Super Mario World* und *A Link To The Past* begann in etwa zur selben Zeit. *Mario* wurde im November 1990 zum japanischen Marktstart des SNES veröffentlicht. *Zelda* sollte vier Monate später erscheinen. Dieses Ziel erwies sich aber als unmöglich. Die Entwickler hatten sich erst Ende 1990 voll an die neue Hardware gewöhnt. Zusätzliche Mitarbeiter wurden eingestellt, um beispielsweise die Gegner ins Spiel zu integrieren. Im japanischen Lösungsbuch für *Super Mario World* ist ein Interview mit Miyamoto abgedruckt. Dort kündigte er an, dass *A Link To The Past* im Sommer 1991 erscheine. Einige Elemente des Spiels bedurften jedoch noch mehr Entwicklungszeit, und so wurde die Veröffentlichung auf den Winter des Jahres 1991 vertagt.



» [SNES] Der Moment, in dem Link das Master-Schwert erhält.

Die lange Entwicklung von *A Link To The Past* lag wohl auch an der Story. Diese war umfangreicher als in den vorangegangenen Teilen und legte mehr Wert auf dramatische Elemente. Das wurde gleich zu Beginn deutlich: Im Vergleich zu den NES-Spielen wies die Intro-Sequenz eine klarere Struktur auf. Tezuka kommentiert: „*A Link To The Past* beginnt mit einer düsteren Szene. Es regnet. Link ist ein einfacher Junge in einem Dorf. Genau wie der Spieler weiß er nicht, was um ihn herum ▶





▶ passiert. Er folgt der Stimme von Prinzessin Zelda und will sie retten." Zur Überraschung der Spieler brachte Link die Prinzessin schon wenig später in Sicherheit. Das Abenteuer fing aber gerade erst an. „Wir wollten spektakulär ins Spiel starten. Die Spieler sollten sich fragen, was als Nächstes kommt", betont Tezuka.

In den beiden Vorgängern wurden Spieler einfach so auf die virtuelle Welt losgelassen. Für *A Link To The Past* wählten die Entwickler eine andere Herangehensweise. „Wir wollten Link nicht sofort als Helden darstellen. Er sollte sich in die Rolle hineinentwickeln, bis er das Master-Schwert aus dem Stein zieht", führt Tezuka aus.

Die Handlung des Spiels war eng mit der Reihenfolge verknüpft, in der die Spieler neue Gegenstände erhielten. Im Sinne der Geschichte passten die Entwickler diese Reihenfolge ein ums andere Mal an. Man sollte im Lauf des Abenteuers immer wieder neue Items finden und dadurch Links Weg zum Helden besser nachvollziehen. „Wir wollten die Bindung zwischen Link und dem Spieler stärken", erklärt uns Tezuka. „Link sollten mehrere andere Waffen zur Verfügung stehen, bevor er mit dem Master-Schwert endgültig in die Rolle des Helden schlüpft."

Das Master-Schwert war sicherlich die denkwürdigste Waffe des Spiels. Es war das erste Mal, dass das Schwert in einem *Zelda* vertreten war. Seitdem ist es als wiederkehrendes Element in quasi allen Serienteilen enthalten. Laut Tezuka zeichnete Story-Autor Kensuke Tanabe für die Idee verantwortlich: „Er hatte von Anfang ein klares Bild davon, wie er den Moment darstellen will, in dem Link vollends zum Helden wird." In den Verlorenen Wäldern steckte das Schwert in einem Stein, ganz wie in der Artus-Saga. Wie dort war das Herausziehen nicht einfach so möglich. Link musste dazu drei Amulette finden

Für alle, die sich nun fragen, warum das Master-Schwert seitdem immer wieder in *Zelda*-Spielen aufgetaucht ist, hat Tezuka die passende Erklärung parat: „Wir haben uns damals darauf festgelegt, dass einzig und allein das Master-Schwert dazu in der Lage ist, das Böse zu besiegen. Darum spielt es eine so wichtige Rolle in der Serie."

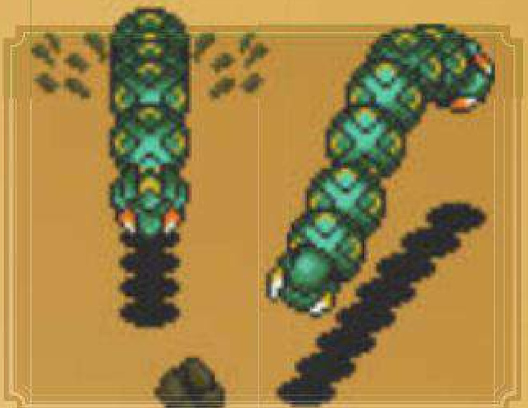
Die Master-Sword-Szene hatte natürlich nicht nur symbolischen Wert. „Ab diesem Zeitpunkt begann die wahre Herausforderung", erzählt Tezuka. Die Szene war zwar ein Triumph für Link und den Spieler, sie markierte jedoch auch einen Wendepunkt: In diesem Moment trat zum

BOSSGEGNER

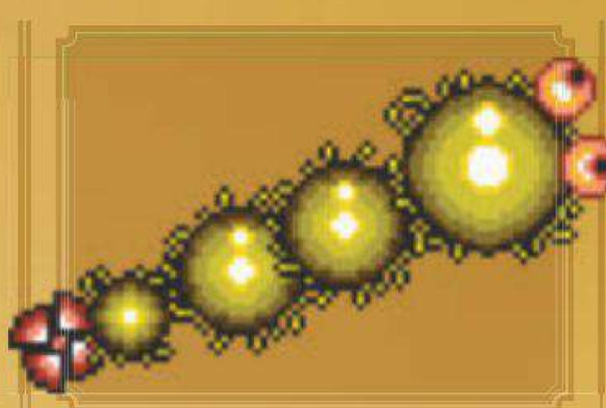
Link stellen sich viele Gegner in den Weg. Die Bosskämpfe fordern ihn besonders.



ARMOS-RITTER
■ Die Statuen halten sich an eine feste Formation. Beschießt eine von ihnen mit Pfeilen, wenn sie in einer Reihe angreifen. So brecht ihr die Formation auf.



LANMOLAS
■ Es ist nicht leicht vorherzusagen, wie sich die Sandwürmer verhalten werden. Ihre Köpfe bilden die Schwachstelle. Besonders effektiv seid ihr mit dem Schwert.



RIESENMOLDORM
■ Dieser Gegner will euch von der Plattform schubsen, auf der ihr steht. Fallt ihr herunter, beginnt der Kampf von vorn. Konzentriert euch deshalb darauf, auszuweichen.



AGAHNIM
■ Der Magier sieht nicht sonderlich stark aus, er hat aber einige gefährliche Zauber auf Lager. Ein paar davon wehrt ihr mit Hilfe des Master-Schwerts ab.



KÖNIG HELMASAUR
■ Dieser feurige Kollege heizt euch mit seinem Atem gehörig ein. Zerschlagt zuerst seine Maske mit dem Hammer. Mit gezielten Schwerthieben gebt ihr ihm dann den Rest.



ARGHUS
■ Es gestaltet sich schwierig, Arghus zu treffen. Er ist anfangs von Blasen umgeben, die ihn schützen. Mit dem Enterhaken entfernt ihr sie. Greift danach sein Auge an.

» Die Szene, in der Link endgültig zum Helden wird, sollte zur *Zelda*-Reihe passen. «
TAKASHI TEZUKA

ersten Mal das Konzept der zwei Welten in Erscheinung. „Link schlüpfte in der Lichtwelt in die Heldenrolle und erledigte dort den ersten Bossgegner", rekapituliert Tezuka. „Dann machte er sich auf, Ganon – den wahren Bösewicht – in der Schattenwelt zu besiegen."

A Link To The Past kam gut bei der Presse an. Das britische Magazin *Mean Machines* bezeichnete es als „das beste Adventure-Spiel für Konsolen." Im Test der deutschen Zeitschrift *Power Play* wurde Nintendo dafür gelobt, mit *A Link To The Past* „ein *Zelda* in Reinkultur" abgeliefert zu haben.

Es wurden mehr als 4,5 Millionen Exemplare des SNES-Titels verkauft. Ende 2002 erschien eine GBA-Version. Mit *The Legend Of Zelda: A Link Between Worlds* ist außerdem vor wenigen Jahren ein 3DS-Titel erschienen, der sich als gelungener Nachfolger bezeichnen lässt.

Auf *A Link To The Past* folgte dann auf N64 das schon erwähnte *Ocarina Of Time* – der erste Serien-Teil, der mit 3D-Grafik aufwartete. 2D-*Zeldas* sind seitdem vorrangig auf den Nintendo-Handhelds erschienen, zum Beispiel *Link's Awakening*, *Oracle Of Ages*, *Oracle Of Seasons* und *The Minish Cap*.

A Link To The Past hatte einen prägenden Einfluss auf die Reihe. Viele seiner Spielelemente sind in späteren Teilen wieder aufgetaucht. Das bereits angesprochene Master-Schwert ist eines davon, aber auch der Enterhaken ist seitdem fester Bestandteil der *Zelda*-Serie. Zudem scheint das Konzept zweier Welten andere *Zelda*-Spiele inspiriert zu haben. In *Ocarina Of Time* gab es beispielsweise einen jungen und einen erwachsenen Link. In *Twilight Princess* trat der Held in menschlicher Form und in Gestalt eines Wolfs auf.

Wie blicken die Entwickler auf ihren Titel zurück? „Wir freuen uns sehr, dass das Spiel erfolgreich war", sagt Tezuka. „Für uns ist es ein Ansporn, Spiele zu entwickeln, die diesen Erfolg noch übertreffen." ★


» [SNES] Soldaten erinnern in der Schattenwelt an Schweine.


» [SNES] Der Weg hinauf zu Heras Turm ist beschwerlich.

NAMENSGEHEIMNIS

Was hatte es mit Chris Houlihans Geheimraum auf sich?

Im Jahr 1990 schrieb das amerikanische Magazin *Nintendo Power* ein Gewinnspiel aus. Der Name des Siegers sollte in einem Nintendo-Spiel verewigt werden. Chris Houlihan gewann und ein geheimer Raum in *A Link To The Past* wurde nach ihm benannt.

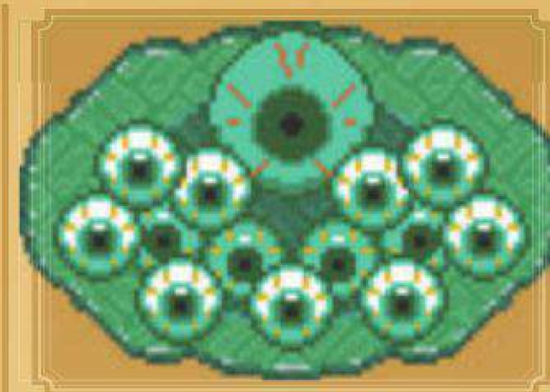
Dieser diente als Schutzmechanismus gegen Bugs. Verließ Link einen Spielabschnitt auf unkonventionelle Art, wusste das Spiel nicht, wohin es Link befördern sollte. Dies war zum Beispiel der Fall, wenn Link in ein Grab auf dem Friedhof nahe der Kathedrale fiel. Das Spiel teleportiere den Helden daraufhin in Chris Houlihans Geheimraum, der mit Rubinen gefüllt war. Chris Houlihans Name tauchte lediglich in der englischen Fassung auf.




RIESENMOTTE MORTHULA
■ Wo ihr gegen die Riesenmotte antretet, bewegt sich der Boden. Kommt ihr nicht nah genug an den Gegner heran, greift ihr auf den Feuerstab zurück.

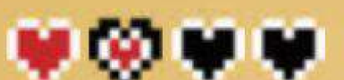

DÄMONENDIEB BLIND
■ Es bedarf keiner ausgeklügelten Strategie, um Blind zu besiegen. Landet Treffer mit dem Schwert und weicht den Geschossen aus, um kurzen Prozess mit ihm zu machen.


KALTSTARRE
■ Der Gegner verbreitet eine eisige Stimmung. Wir empfehlen das Feuer-Medaillon, um seinen Schild zum Schmelzen zu bringen. Danach solltet ihr zum Schwert greifen.


VITREOUS
■ Vitreous schleudert kleine Augäpfel in eure Richtung. Zerlegt sie mit eurem Schwert. Geht danach auf Abstand und nehmt das große Auge mit Pfeil und Bogen ins Visier.


TRINEXX
■ Drei Köpfe sind gefährlicher als einer. Den roten Kopf betäubt ihr mit dem Eis-, den blauen mit dem Feuerstab. Konzentriert eure Angriffe danach auf die blinkende Mitte.


KÖNIG GANON
■ Stellt sicher, dass der Raum beleuchtet ist. Trefft ihr den Oberbösewicht mit dem Schwert, wird er benommen. Mit dem Silberpfeil fügt ihr ihm danach Schaden zu.



DIE WELT

Eine Übersicht der wichtigsten Orte, die Link auf seiner Reise durch die Lichtwelt besucht.



VERLORENE WÄLDER

■ Hier findet ihr das Master-Schwert. Link benötigt drei Amulette, um es aus einem Stein zu ziehen.



HERAS TURM

■ Neben dem letzten Amulett findet ihr die Mondperle. Sie verhindert, dass Link in der Schattenwelt zum Hasen wird.



SCHLOSS HYRULE

■ Prinzessin Zelda wird am Anfang des Spiels im Schloss gefangen gehalten. Später kämpft ihr gegen den Zauberer Agahnim.



KAKARIKO

■ Einige Dorfbewohner haben Angst vor Link, manche rufen Wachen zu Hilfe. Ihr findet das Schmetterlingsnetz hier.



WÜSTENPALAST

■ Hier findet ihr das zweite Amulett und den Krafthandschuh, um Steine hochzuheben.



ZORAS WASSERWEGE

■ König Zora verkauft euch für 500 Rubine die Zoraflossen, mit denen Link das Schwimmen erlernt.



OSTPALAST

■ Hier erhaltet ihr das erste Amulett und eine der wichtigsten Waffen im Spiel: Pfeil und Bogen.



SAHASRAHLAS VERSTECK

■ Sahasrahla versteckt sich vor bösen Mächten. Er hält die Pegasusstiefel bereit, mit denen Link schneller läuft.



HÖHLE AM HYLIA-SEE

■ In der abgelegenen Höhle erwartet euch der Eisstab. Damit friert ihr Gegner für kurze Zeit ein.



LINKS HAUS

■ Das Abenteuer beginnt in Links Haus. In einer Truhe findet ihr eine Lampe, mit der ihr dunkle Räume beleuchtet.

KLASSIKER-CHECK



Japanische Spieler (und ihre wenigen Import-Kollegen im Westen) haben Ende der 80er Jahre eine größere Spaßauswahl als der europäische Mainstream. Auf japanischen Sega-, Nintendo- und NEC-Konsolen läuft nicht nur viel Action, sondern auch massig schlaue Software, Spiele für Denker, Tüftler und Strategen. Der frühe Nintendo-Lizenznehmer Hudson produziert hervorragende Rollenspiele und Grafikadventures – sowie *Nectaris,* die stärkste Konfliktsimulation.

Import-Veteranen erinnern sich an eine Zeit, als Hudsons Bienen-Logo ein Software-Qualitätssiegel war, das ruhmreiche Helden und Marken wie *Adventure Island*, *Bomberman* und *Jackie Chan's Action Kung Fu* zierte. Zwischen 1987, als in Japan die von Hudson konzeptionierte NEC-Konsole PC-Engine erscheint, und Anfang der 90er Jahre, als Hudson im globalen Plattform-Wirrwarr untergeht, bereichert und veredelt die Firma so gut wie jedes Joypad-Genre – mit Shoot-em-ups wie *Gunhed* und *Final Solider*, den Jump-and-runs Marke *PC Genjin* (*Bonk*) und mit *Dungeon Explorer,* einem sensationellen RPG-Gemetzel für vier Spieler.

Die meisten Hudson-Action-Werke werden nur für PC-Engine produziert und so zumindest NTSC-mutigen Händlern und Spielern in Deutschland bekannt. Einige davon wagen sich 1989 auch an einen Hudson-Titel, der kein allgemeinverständliches Hüpf- oder Ballerspiel, sondern eine taktische Konfliktsimulation ist. Sie werden angenehm überrascht: Trotz japanischem Manual, unverständlichen Textzeilen im Intro und Kanji-Menü während der Schlacht spielt sich *Nectaris* selbsterklärend – alle wichtigen Werte und Parameter sind in arabischen Zahlen geschrieben.

Mit *Nectaris* erschafft Hudson kein neues Genre, sondern baut auf zehn Computer-Strategie-Jahre auf, zeigt sich beeinflusst von System Softs *Daisenryaku*-Serie und ähnlicher PC-98-Software (von der wir im Westen nichts mitbekommen) sowie von Nintendos *Famicom Wars*, das im Jahr davor auf den Markt kommt. Statt deren historischer Vergangenheit oder Gegenwart verlegt *Nectaris* den Krieg ins Jahr 2089 und nimmt bewährte Genre-Standards mit in die Zukunft. Es gibt Hex- statt Schachfelder, die „Zone of Control" um jede Einheit, EPs nach dem Schusswechsel, Terrain-Parameter und Wettereffekte, ein effektives Aufbau-Element sowie Level-up-Beförderungen wie in Systemsofts Fantasy-Schlacht *Master of Monsters*. Neben CPU-Gegnern und der Kampagne über 32 scrollende Mondkarten gibt's einen Zwei-Spieler-Modus.

Im Vergleich zu Rundenstrategie auf dem PC wurde fürs Zwei-Button-Pad der PC-Engine die Benutzerführung radikal vereinfacht. Hudson spart sich alles, was schnellem Taktieren und Einheiten-Verschieben im Wege steht, sodass man futuristische Panzer, Raketenwerfer und Jets mit wenigen Klicks über die Mondoberfläche manövriert. Der taktischen Tiefe und Möglichkeiten zum Trotz glänzt *Nectaris* als Juwel klarer Spielmechanik. Wo sich bei anderen Simulationen Menüs entrollen, benötigt der *Nectaris*-Zug nur zwei Befehle (Bewegung und Angriff) sowie einen Knopfdruck, um Einheiten zu betrachten. Nach dem Zugbeenden (ein Knopfdruck) und unheimlichem Roboter-Warnschrei sehen wir dann den Bewegungen der bösen Grünen zu.

Je einfacher die Regeln, desto tiefer die taktischen Möglichkeiten – das wissen die Liebhaber des fernöstlichen Brettspiels Go, von dem *Nectaris* beeinflusst ist. Durch Einkesseln der Gegner steigen die Angriffsboni, benachbarte Verteidiger wiederum verbessern die Defensive. Eine komplette Umkreisung durch sechs Angreifer ist in *Nectaris* für die umzingelte Einheit fast immer tödlich!

Nectaris ist schnell, weil die wichtigen Depots im Handstreich ihre Farbe und Besitzer wechseln – und damit auch alle darin geparkten Fahrzeuge und Truppen. Dieses Hin und Her sowie Vehikel, die über vier Felder rollen, feuern, und noch im gleichen Zug drei Felder weiter rauschen, geben dem Spiel Tempo und Pfiff. Fronten sind in kurzer Zeit zersplittert; immer muss man mit einem gegnerischen „C-61 Pelikan"-Transportflieger rechnen, der Infanterie im Hinterland absetzt – verdammt, das HQ war unbewacht, mal wieder! Obwohl *Nectaris* ein klassisches Rundenspiel ist, blitzt die Genre-Zukunft in diesem Japan-Klassiker bereits auf – es ist nur noch ein kleiner Schritt von *Nectaris* zum SF-RTS à la *Command & Conquer*. *



Von Winnie Forster



Krach im Krater

Die besten Missionen gleichen Expeditionen ins Unbekannte und künden vom Ringen eines mechanischen Treks mit unwirtlicher Landschaft. Der Geografie kommt in *Nectaris* ganz besondere Bedeutung zu, wenn man versucht, sein schweres Gerät zwischen Mondkratern der „Borman"-Map zu manövrieren, ohne dass Rückstau entsteht, oder man auf Map 14 einen Schleichweg für die „Kilroy"-Infanterie entdeckt. Das Terrain kann Hindernis sein, Abkürzung oder Schutzwall.



Für Solisten und Wettkämpfer

Auf PC-Engine benötigt man NECs TurboTap-Adapter (30 Euro), um gegen einen menschlichen Spieler um die Mondherrschaft zu ringen. Duelle sind auch im PlayStation-Remake möglich, in der DOS-Version sogar zwischen vier Generälen. *Nectaris GB* besitzt einen Editor und nützt die Infrarot-Schnittstelle „GB Kiss" zum Szenario-Tausch via PC: Hudson richtet 1998 einen japanweiten „Gestalte ein Schlachtfeld!"-Wettbewerb aus. Dessen 44 Gewinner-Maps sind sowohl in der GB- als auch PS-Version enthalten.



Von Bären, Falken und Titanen

Nectaris simuliert 23 Truppentypen, die auf Namen wie „Bison" (Standardpanzer), „Mule" (Truppentransporter) oder „Giant" hören – Letzterer ist groß wie eine Scheune, hat einen 90er-Angriffswert und keine schwache Stelle. „Seeker" ist eine flotte Flak, die auch Bodenziele zerschmettert, „Polar" und „Bear" sind die dicken Panzervarianten. Neben „Charlie", „Kilroy" und motorisierten „Panther"-Soldaten werden von beiden Seiten die schnellen, starken, schwach gepanzerten „Rabbits" verheizt.



Komplexe Taktik leicht gemacht

Ein Hudson-Manager erklärte uns einmal, dass sich dem Kenner gutes Gamedesign schon vor dem Spielbeginn verrät: Innerhalb einer Sekunde und nach maximal zweimaligem Knopfdruck muss der Spieler „drin" sein! *Nectaris* ist das beste Beispiel für Hudsons „Keep it simple!"-Maxime und hängt alle anderen Strategiespiele der 80er locker ab: Man legt ohne Regelstudium, Lade- oder Wartezeit los, hat Spielziel und Steuerung sofort begriffen und liefert sich einen hitzigen Schlagabtausch mit CPU oder Mitmensch.



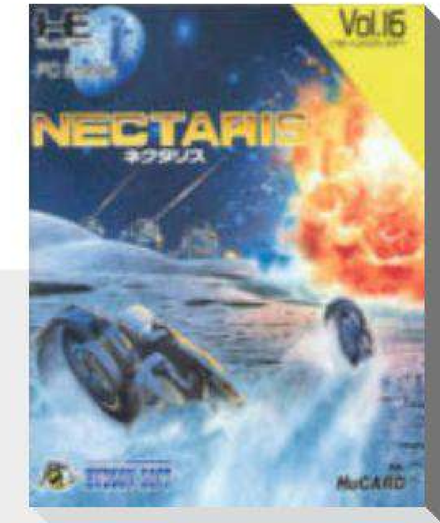
Lost in Translation

Von den vielen *Nectaris*-Versionen kommen die meisten aus Hardware-Gründen nicht nach Europa. Es bleibt unverständlich, warum die exzellente Nintendo-Fassung *Nectaris GB* von 1998 ihr Heimatland nie verlässt; sie ist mit unserem Game Boy kompatibel und auf Ebay.de für rund 20 Euro zu haben. Zumindest in den USA erscheint die renovierte PlayStation-Variante (samt Map-Editor) als *Military Madness*. Ab 2009 gibt's *Military Madness: Nectaris* weltweit bei Xbox Live Arcade, PSN Store und Virtual Console.



Deutsche Technik auf der Insel

In Mülheim erweitert Blue Byte das *Nectaris*-Prinzip und landet 1991 einen Hit: *Battle Isle* kommt Hudson zuvor, die zu dieser Zeit zwar ein kurzlebiges Hamburg-Büro eröffnen, *Nectaris* aber erst 1995 auf DOS-Rechner bringen und speziell für Deutschland gehörig erweitern. Die PC-Version im putzigen Isometrik-Look einer Aufbau-Simulation und mit Sound der Factor-5-Musiker Chris Hülsbeck und Rudolf Stember gilt als weltweit seltenste *Nectaris*-Fassung und glänzt mit neuen Waffen, Maps und Seeschlachten.



FAKTEN

- » **PLATTFORM:** PC-ENGINE, GAME BOY, PC, X68000, PLAYSTATION, WII, HANDY
- » **PUBLISHER:** HUDSON
- » **ENTWICKLER:** HUDSON
- » **VERÖFFENTLICHT:** 1989
- » **GENRE:** RUNDENTAKTIK

Was die Presse sagte …



Scan: kultboy.com

PowerPlay: Die 100 besten Spiele 1989

„Einfach fantastisch, was in diesem Programm an spielerischen und grafischen Feinheiten geboten wird. Für … Strategiespiele ist *Nectaris* wegweisend. Die Benutzerführung ist denkbar einfach und logisch … Daran sollten sich einige Firmen ein Beispiel nehmen." *(Michael Hengst)*

Power Play (Sept. 1989)

„*Nectaris* ist ein absolutes Muß; das Spiel sollte man serienmäßig in jede PC-Engine einbauen. Benutzerführung, Grafik und die stimmungsvolle Musik ergänzen sich wundervoll. Wer bisher meinte, Strategiespiele seien trockenes Armee-Geschiebe, wird schon nach wenigen Minuten eines Besseren belehrt." *(Michael Hengst)*

Was wir denken

Eine geschliffene Taktik-Perle! Wer keine PC-Engine besitzt oder keine Kanji sehen möchte, dem empfehlen wir die seltene DOS-Version oder die amerikanische PlayStation-Fassung. Doch auch die Konsolen-Shop-Versionen machen Spaß.

PANTH

Das englische Label Mastertronic war vor allem für seine Veröffentlichungen im Budget-Bereich bekannt. Trotzdem konnten sich einige ihrer Spiele auch mit den Großen messen. Eines davon war *Panther* – **Retro Gamer** verrät euch, weshalb.









»[Atari 8-Bit] Jede Angriffswelle ist nach einem Buchstaben aus dem griechischen Alphabet benannt. Per Status-Panel gibt es eine Warnung.





FAKTEN

- » **PUBLISHER:** MASTERTRONIC
- » **ENTWICKLER:** PETER ADAMS, CHUCK PEAVEY
- » **ERSCHIENEN:** 1987
- » **PLATTFORM:** DIVERSE
- » **GENRE:** SHOOT-EM-UP

Gegründet 1984, machte sich Mastertronic in der frühen Spieleszene schnell einen Namen: Sie etablierten den Verkauf von Software auch außerhalb von Fachgeschäften – und zwar für wenig Geld. Spiele für den C64, Spectrum und weitere Systeme gab es im UK plötzlich ab 2 Pfund und in Deutschland ab 10 D-Mark. Bereits nach zwei Jahren expandierten die Engländer nach Amerika und gründeten die Mastertronic Inc. Ihr Ziel lag aber nicht nur darin, englische Spiele in den USA zu veröffentlichen, sondern auch den umgekehrten Weg zu gehen. Infolgedessen kam es zu einer Partnerschaft mit dem US-Studio Sculptured Software.

Sculptured gab es zu diesem Zeitpunkt bereits mehrere Jahre, ihre größten Erfolge feierten sie mit Konvertierungen wie *Beach Head* und *Raid over Moscow* für Access Software. Einer der wichtigsten Männer des Unternehmens war dessen Mitgründer Peter Adams, der stark in die eigentliche Programmierung der Spiele eingespannt war. Peter galt als ein Experte für isometrische Projektionen, die einen Pseudo-3D-Effekt erzeugten. Sein erstes Spiel mit dieser Technik war die Umsetzung des Sega-Spielhallen-Hits *Zaxxon*, zuvor zeichnete er schon für den C64-Port des erstaunlich befriedigenden Arcade-Bomberspiels *Blue Max* verantwortlich. Dass Peter nun ein ähnliches Projekt für Mastertronic machen würde, war damit schon fast beschlossene Sache.

Für *Panther*, so der spätere Name des Spiels, benötigte Peter jedoch Hilfe – als Programmierer und Entwickler für mehrere Projekte gleichzeitig hatte er zu viel an der Backe. *Panther* sollte für den C64 und den 8-Bit-Atari kommen, also suchte man nach einem erfahrenen Coder für diese Plattformen. Die Wahl fiel auf den Kollegen Chuck Peavey, der zufällig hinter dem *Blue Max*-Port für den Atari XE steckte. „Meine Aufgabe lag darin, mich mehr um die technischen Aspekte beim Programmieren zu kümmern", erinnert sich Chuck. „Mein größter Beitrag war der Algorithmus für die Schatten der fliegenden Untertassen. Das hört sich vielleicht unwichtig an, aber bei einem isometrischen 3D-Spiel ist der Schatten enorm wichtig, um die genaue Position der Objekte einschätzen zu können. Die Umsetzung war alles andere als einfach."

Obwohl Chuck auch einige Spiele direkt für Atari entwickelt hatte, verstand er sich vorrangig als C64-Programmierer. „Um ehrlich zu sein, war der Atari nicht meine bevorzugte Plattform", gesteht Chuck. „Meine große Liebe war es, in 6502-Assembler zu programmieren, das hat riesigen Spaß gemacht. Für den 68000er zu coden, auf dem ST oder dem Sega Genesis, war auch toll. Doch irgendetwas war anders. Die Schlichtheit des Programmierens auf 6502 war etwas ganz Besonderes."

Die Story von *Panther* war banal: Alien-Invasoren haben die letzten planetaren Verteidigungseinrichtungen zerstört, die Menschheit wurde evakuiert. Dummerweise blieben dabei einige Personen zurück, darunter wichtige Wissenschaftler, Generäle und Politiker. Die Aufgabe des Spielers war es nun, die Zurückgebliebenen zu retten, als letzter Pilot der Xenon Air Force. Das Spielkonzept hinter *Panther* erinnerte stark an den Brøderbund- ▶



»[C64] Die Gegner greifen generell im Schwarm an.

WEITERE ISO-SHOOTER

Panther gehört in eine Reihe mit anderen tollen isometrischen Shoot-em-ups.



ZAXXON

Der Begründer des Untergenres kam 1982 in die Spielhallen. Ein Raumgleiter musste fallen- und gegnergespickte Iso-Levels meistern.



RETURN OF THE JEDI

Atari entlieh sich für ihren Automaten drei markante Szenen aus der Filmvorlage und machte aus ihnen eine runde Umsetzung.



HIGHWAY ENCOUNTER

Costa Panayis Chart-Hit zeigte, wie gut der Spectrum für Iso-Grafik geeignet war. Das Spiel zog Portierungen und eine Fortsetzung nach sich.



DESERT FALCON

Dieser beeindruckende Iso-Shooter kam ursprünglich für den Atari 7800. Spätere Fassungen für den 2600 und XE konnten technisch nicht mithalten.



BLUE MAX

Das Arcade-Spiel um einen Weltkriegsflieger war 1983 eines der ersten mit Iso-Grafik auf Heimcomputern. Das Apokalypse-Setting des Nachfolgers kam 1984 weniger an.



H.A.T.E.

Auch *H.A.T.E.* (Hostile All-Terrain Encounter) stammt von Costa Panayi. Es erinnert an *Zaxxon*, obwohl man hier einen Panzer oder ein Flugzeug steuert.



DESERT STRIKE

Das Mega-Drive-Spiel von EA aus dem Jahr 1992 war einer ihrer größten Hits der 16-Bit-Ära. Als Vorlage dienten die Spannungen im Mittleren Osten.



VIEWPOINT

Einer der berühmtesten Iso-Shooter kam 1992 von Sammy für das Neo-Geo. Danach wurde er auf viele andere Geräte portiert.



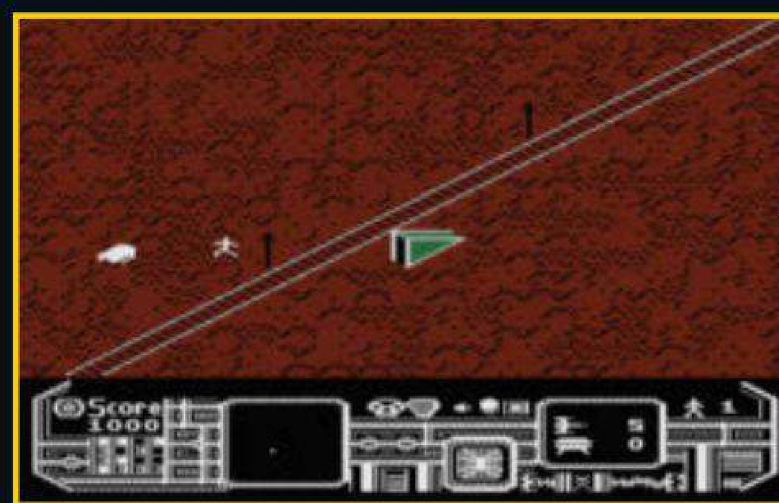
»[Atari 8-Bit] Im dritten Level müsst ihr auf kleinen Inseln im Meer landen.

▶ Titel *Choplifter* – nur eben in isometrischer Perspektive. Um die Menschen zu retten, reichte es jedoch nicht aus, einfach nur kurz eine Landung einzulegen. Zusätzlich musstet ihr auch die feindlichen Raumschiffe zerstören, die es auf euch abgesehen hatten. Wie in *Zaxxon* konntet ihr die Flughöhe ändern, wodurch die von Chuck erwähnten Schatten noch wichtiger wurden. Dank passabler KI passten eure Feinde ihre Höhe entsprechend an – ihnen zu entgehen war alles andere als einfach. Die Geschwindigkeit eures Schiffs war wiederum an die Flughöhe gekoppelt: Je niedriger, desto mehr wurde abgebremst. Landungen in direkter Nähe von Bunkern, um den zu Rettenden kürzere Laufwege zu ermöglichen, wurden so erleichtert.

Bei den Umgebungen stand Vielfalt auf dem Programm: Von ländlichen Gegenden über dürre Wüsten bis hin zu einem Meeres-Abschnitt, in dem ihr auf kleinen Inseln landen musstet, wurde einiges geboten. Auch war es wichtig, auf die Umgebung zu achten. Wer nicht aufpasste, machte schnell Bekanntschaft mit Telefonmasten und anderen Hindernissen.

Chuck bemerkte schnell, dass es nicht einfach war, ein technisch aufwendiges Spiel wie *Panther* zu entwickeln: „Auf dem Atari musste ich Interrupts nutzen, um das Sprite für die fliegende Untertasse gegen den Schatten auszutauschen. Ich schaffte es, einen Code mit 128 Maschinenzyklen zu schreiben", erinnert er sich mit Stolz. „Der Atari konnte auf der gesamten Länge des Bildschirms nur zwei vierfarbige Sprites oder vier zweifarbige Sprites darstellen. Da er aber ein gutes Interrupt-System besaß, konnte man prima tricksen. Das Verfahren lässt sich gut in *Panther* anhand der Schiffe und deren Schatten erkennen. Es war ein wirklich komplizierter Programmcode."

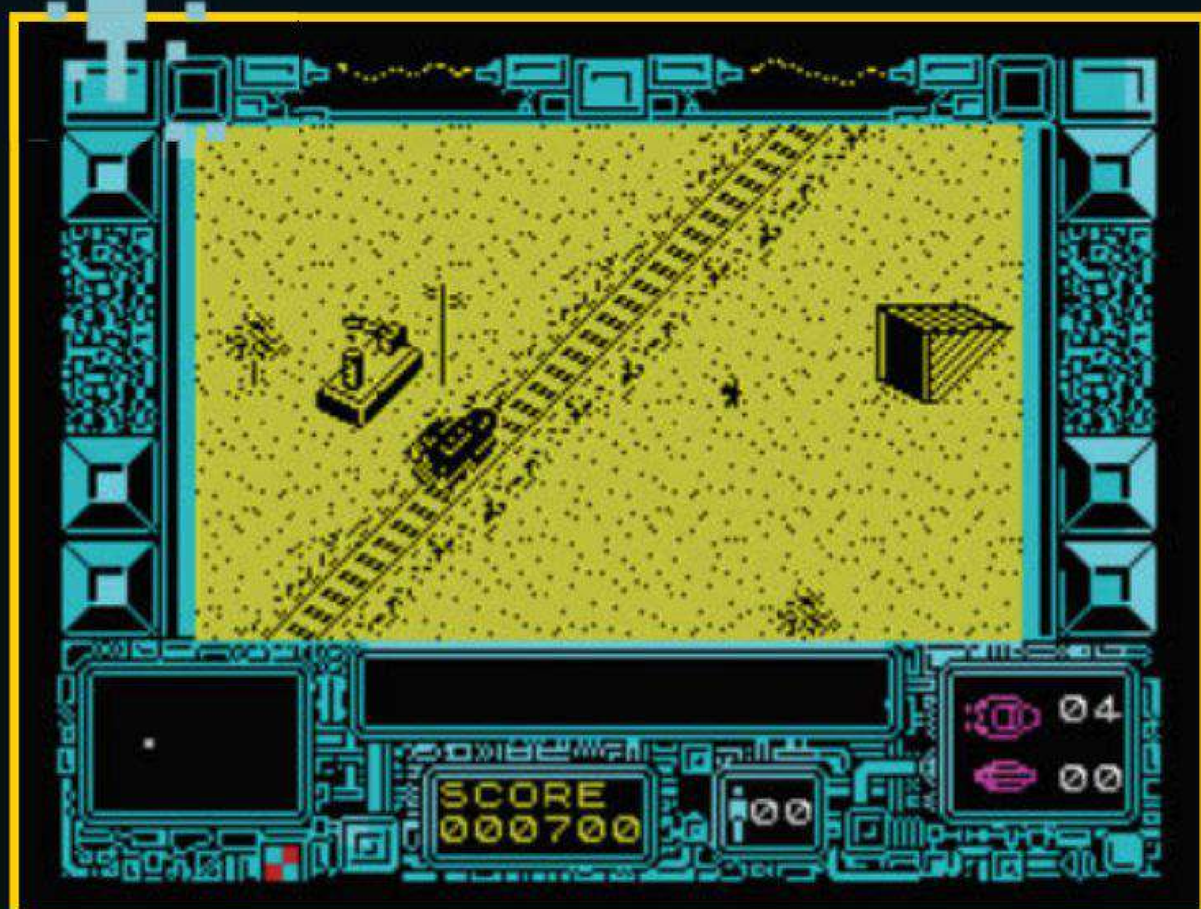
Die Umsetzung der C64-Fassung sei deutlich einfacher gewesen, fährt Chuck fort. Dank der größeren Zahl an Hardware-Sprites und Farben sahen die Schiffe besser aus. Der Programmierer geht ins Detail: „TV-Bildschirme bauen ihr Bild Zeile für



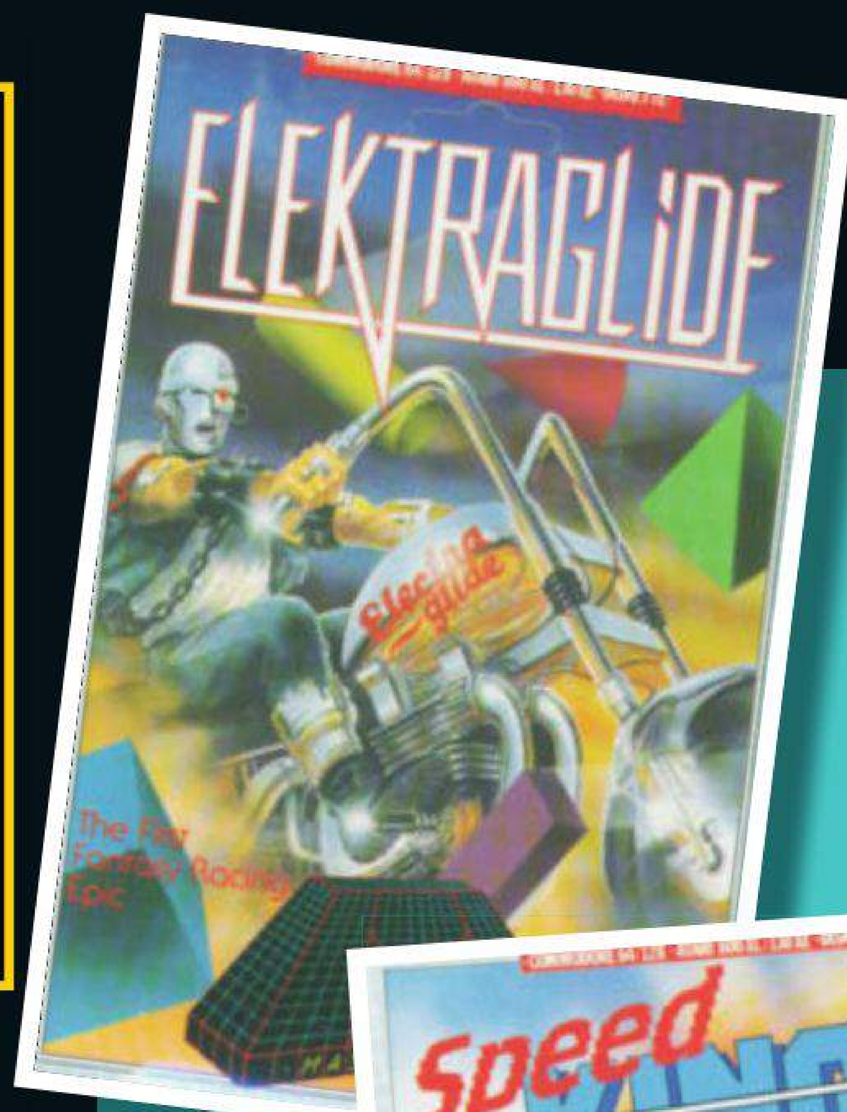
»[Atari 8-Bit] Landet so nah wie möglich an den Eingängen der Bunker.

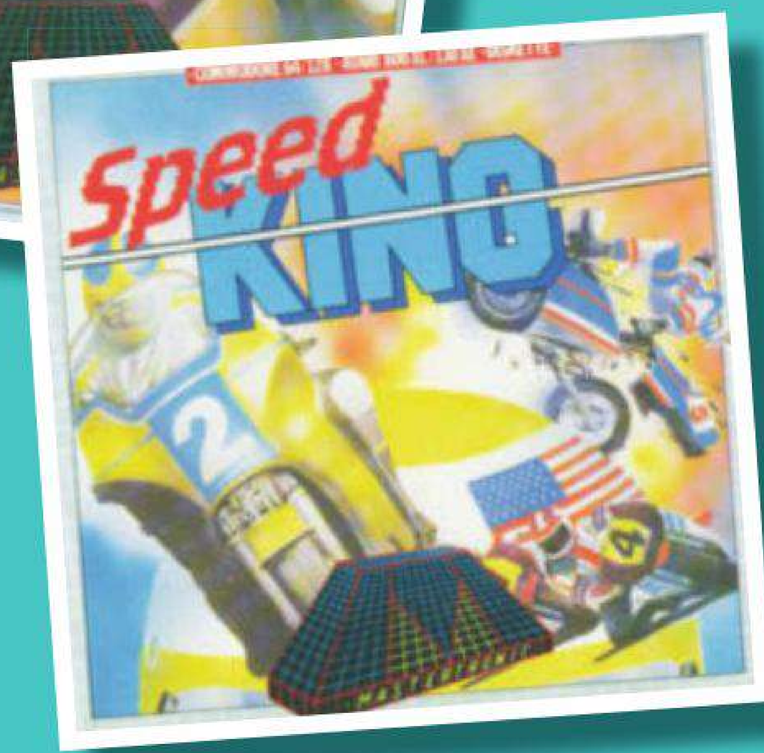


»[C64] Feindliche Raumschiffe beherrschen auch Ausweichmanöver.



»[ZX Spectrum] Die Perspektive ist auf dem Spectrum etwas stärker angewinkelt.





AUS 2 MACH 1

Mastertronic brachte günstige Budget-Spiele in den Massenmarkt und war ein Meister darin, so viel Geld wie möglich zu sparen. Eine ihrer cleversten Ideen war die „Flippy" (ein Mix aus „Floppy" und umdrehen, „flip over"), die auf nur einer Diskette sowohl die Version für den C64 als auch für die 8-Bit-Geräte von Atari enthielt. Die Flippy war vorrangig für den US-Markt konzipiert, wo Kassetten unüblich waren. Beide Heimcomputer setzten auf dieselben 5,25-Zoll-Disketten, und jede Seite der Flippy enthielt eine andere Version. Später ging Mastertronic auch dazu über, wie bei *LA Swat* und *Panther* sowie *Video Poker* und *Vegas Jackpot* zwei unterschiedliche Spiele auf die Disketten zu packen.

Zeile, von oben nach unten, von links nach rechts auf. Der Atari wusste, wann er eine horizontale Linie gezeichnet hatte, sodass wir per Code den nächsten Auftrag geben konnten. Für die Sprites in *Panther* war das perfekt, da wir so zwischen ihnen wechseln konnten. Das hat prima funktioniert. Auf dem C64 mit seinem 8x8-Raster mussten wir immer 8 Zeilen vertikal oder horizontal scrollen und dann die Szene neu zeichnen und die Positionierung neu vornehmen. Wie bei den Interrupts ist der Atari in dieser Hinsicht besser. Letztendlich hatten beide Geräte ihre Vor- und Nachteile."

Nicht nur grafisch machte Chucks Spiel eine gute Figur. Für die musikalische Untermalung holte Sculptured Software David Whittaker an Bord. Sein Beitrag für *Panther* gilt heute als einer der besten 8-Bit-Chiptunes – sowohl in der Version für den SID-Soundchip des C64 als auch in der POKEY-Fassung auf dem Atari. „David hat in den ganzen Jahren viele tolle Musikstücke für Spiele beigesteuert, *Panther* war da keine Ausnahme. Die Sounds auf dem C64 und dem Atari waren sich recht ähnlich. Aber ich machte mir damals um die Musik gar nicht so viele Gedanken. Mein Augenmerk lag auf meinen eigenen Aufgaben."

Dann kommt Chuck auf ein Phänomen zu sprechen, von dem er vermutlich nicht alleine betroffen ist: „Wenn du Spiele entwickelst, hast du kaum Zeit, sie richtig zu genießen. Ich hörte die Musik so häufig, dass ich mir am liebsten die Haare ausgerissen hätte. Aber Davids Musik war trotzdem deutlich besser als das, was ich mir sonst monatelang anhören musste." Auch Mastertronic gefiel die Musik – so gut, dass sie später für das Shoot-em-up *Sidewinder* auf Atari ST und Amiga erneut herausgekramt wurde. Den 16-Bit-Versionen fehlte es jedoch am Pep der 8-Bit-Originale.

Panther kam 1987 für 8-Bit-Ataris und C64 auf Kassette und Diskette auf den Markt. Aufgrund seines Erfolgs standen weitere Umsetzungen auf dem Plan. Mastertronic kündigte das Spiel für ZX Spectrum, Schneider CPC und MSX an, für die Entwicklung beauftragte man die Portierungsexperten von MC Lothlorian. In den Handel fand 1989 jedoch nur die Spectrum-Fassung. Um den berüchtigten Color-Clash-Effekt zu vermeiden, entschied man sich für eine triste monochrome Farbgebung. Darüber hinaus war der Spielbereich kleiner, einige Grafiken wurden überarbeitet. Die Soundeffekte waren stark reduziert, auf Musik wurde selbst bei 128 KByte Speicher komplett verzichtet.

Aufgrund der ganzen Abstriche war es kein Wunder, dass die Spectrum-Fassung nur wenig Bekanntheit erlangte. Chuck wusste nicht mal von ihrer Existenz, bis wir sie ihm zeigten. Seine Reaktion fällt gnädig aus: „Ich habe kaum eigene Erfahrungen mit dem Spectrum, aber das Spiel sieht recht hübsch aus. Der Soundprozessor ist weniger leistungsfähig als der des C64 oder des Ataris. Dennoch wundert mich, dass sich die Spiele auf den unterschiedlichen Plattformen so ähnlich sind."

Den Spectrum-Port einmal außen vor gelassen, ist *Panther* ein wirklicher Klassiker und immer noch eine Empfehlung wert. Chuck widerspricht uns nicht: „Auf kaum ein anderes meiner Spiele bin ich so stolz wie auf *Panther*. Vielen Dank, dass ich mit euch noch mal in Erinnerungen schwelgen durfte." *



ENTWICKLER-HIGHLIGHTS

DARK CASTLE (BILD)
SYSTEM: C64
JAHR: 1987

DARK CHAMBERS
SYSTEM: ATARI XE
JAHR: 1988

CHUCK NORRIS: MISSING IN ACTION
SYSTEM: ATARI 7800
JAHR: 1989



DIA

Diablo mag zwar nur drei Teile hervorgebracht haben, dennoch kann sein Einfluss auf das gesamte Action-RPG-Genre bis heute nicht hoch genug geschätzt werden. Retro Gamer begibt sich zu den Ursprüngen der Serie, die für Hack-and-Slay-Rollenspiele steht wie keine andere.

Wenn man heute von Spielen im Stil von *Diablo* spricht, weiß jeder sofort, was gemeint ist. In den letzten Jahren ist es selten geworden, dass ein einzelner Titel derart dominant in einem Genre ist. Und so wird wohl eine ganz bestimmte Sorte von Action-RPGs auch weiterhin schlicht als „Diablo-Klon" bezeichnet werden.

Das Konzept zu *Diablo* stammt vom jungen David Brevik, der von Georgia nach Kalifornien in die Nähe von San Francisco zog, wo er dann am Fuße des Mount Diablo wohnte. Daher kam der Name des Projekts, doch die inhaltliche Inspiration stammte klar von den frühen Computer-Rollenspielen, die David in der Highschool spielte. Es waren hauptsächlich Klassiker wie *Rogue*, *Angband*, *Moria* und *Nethack*, um nur die wichtigsten zu nennen.



» [PC] Die isometrische Ansicht des Originals zieht sich bis heute durch die Diablo-Reihe.

Zunächst einmal aber machte Brevik seinen Abschluss in Informatik, gründete mit Condor sein eigenes Entwicklungsstudio und geriet irgendwann eher zufällig an die Firma Silicon & Synapse, dem späteren Blizzard.

„Wir hatten eine Auftragsarbeit für ein Spiel namens *Justice League Task Force*", sagt David. „Es war ein Prügler wie *Street Fighter*, aber mit den Helden der Justice League." Im Rahmen dieser Arbeit besuchten David und sein Team die CES, wo auch Videospiele präsentiert wurden. Dort stellte sich heraus, dass Silicon & Synapse an der SNES-Version von *Justice League* arbeiteten, während Condor mit dem Port für das Mega Drive beauftragt war. „Der Publisher hatte zwei verschiedene Studios für verschiedene Plattformen engagiert", erklärt David, was damals nichts Ungewöhnliches war. „Wir hatten noch nie miteinander gesprochen und wussten gar nichts von der anderen Version. Es war eine seltsame Situation und wir waren alle ziemlich baff."

B L O

Cover Artwork ©2017 Blizzard Entertainment, Inc. All rights reserved. Diablo and Blizzard Entertainment are trademarks or registered trademarks of Blizzard Entertainment, Inc. in the U.S. and/or other countries.



» [PC] Das Aufleveln geschieht durch Zuweisen von Punkten zu bestimmten Eigenschaften.

Bei dieser Gelegenheit konnte David mit den Kollegen von Silicon & Synapse sprechen, kurz bevor das Studio zu Blizzard wurde. „Silicon & Synapse erzählten uns, dass sie gerade ihr Studio verkauft hatten und kurz davor waren, ihr erstes PC-Spiel zu entwickeln." David nutzte seine Chance und diskutierte über seine Idee eines Rollenspiels, das er schon seit Langem machen wollte, um Condor weg von Portierung und Cartridge-Spielen hin zum PC zu führen. David erzählt: „Sie baten mich, die Idee vorzustellen, sobald sie mit ihrem PC-Spiel fertig seien. Sie änderten also ihren Namen in Blizzard, brachten *Warcraft* heraus und kamen vorbei, um sich die Idee anzuhören."

Der Besuch mündete in einer Unterschrift und Blizzard beauftragte Condor, *Diablo* zu entwickeln, wobei Blizzard als Publisher und Geldgeber fungieren sollte. Das Spiel hatte anfangs noch ein gänzlich anderes Konzept. Wie David erklärt, sollte das Spiel ursprünglich ein ▶

KLASSE CHARAKTERE

Die Klassen der *Diablo*-Serie.

KRIEGER

DIABLO



■ Bereits im ersten Teil wirken sich die archetypischen D&D-Klassen auf den Spielstil aus. Dieser hier ist der typische Muskelprotz mit Schwert.

MAGIER

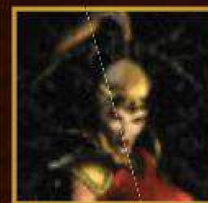
DIABLO



■ Dieser Zauberer ist wohl die am schwersten zu spielende Klasse, da ihm die defensiven Möglichkeiten fehlen und er leicht überrannt werden kann.

AMAZONE

DIABLO II



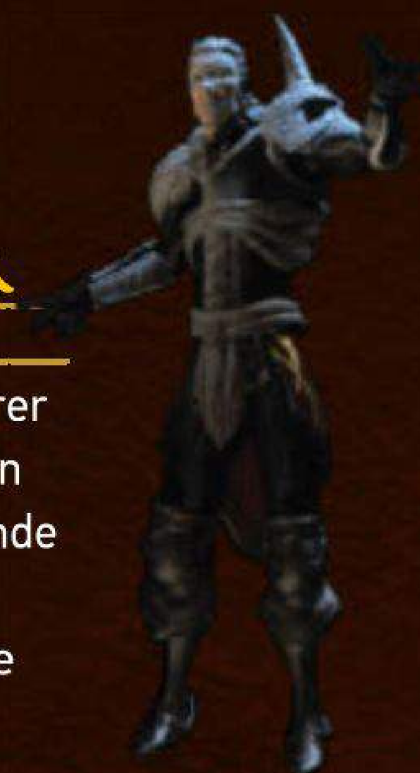
■ Diese Abwandlung der Jägerin wirft mit Speeren auf ihre Feinde. Wie beim Vorbild ist es für sie wichtig, in Bewegung zu bleiben und sich nicht einkreisen zu lassen.

TOTENBESCHWÖRER

DIABLO II, DIABLO III

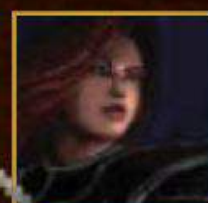


■ Der Totenbeschwörer beherrscht die Untoten und ruft erledigte Feinde zur Unterstützung herbei. Auch in *Diablo III* war diese Klasse wieder dabei.



JÄGERIN

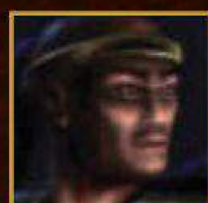
DIABLO



■ Was der Jägerin im Vergleich zum Krieger an Durchschlagskraft fehlt, macht sie durch Beweglichkeit und die Kunst mit Pfeil und Bogen wett.

MÖNCH

DIABLO: HELLFIRE, DIABLO III



■ Der Mönch kann nur mit seinen Fäusten angreifen, was auf den ersten Blick als Nachteil erscheint. Dafür teilt er ordentlich aus und ist schwer zu treffen.

PALADIN

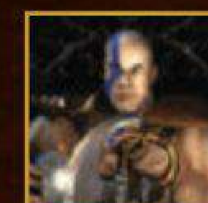
DIABLO II



■ Dieser heilige Krieger aus *Diablo II* ist nicht zuletzt ein guter Unterstützer im Online-Modus. Doch er kann durchaus auch allein gut austeilen und einstecken.

BARBAR

DIABLO II, DIABLO III



■ Der Barbar entspricht dem Krieger handelsüblicher Rollenspiele, agiert jedoch mehr als aggressiver Angreifer denn als Tank, der Schaden einsteckt.



» Schließlich stimmten wir ab, weil Blizzard uns mit diesem Thema ständig auf die Nerven ging. « DAVID BREVIK

▶ rundenbasiertes RPG werden, dessen Optik an Knetanimationen im Stil von *Wallace & Gromit* angelehnt sein sollte. Damit wollte er die klassische Textdarstellung der Roguelikes modernisieren und eine grafische Bedienoberfläche mit Maussteuerung realisieren. Außerdem sollten die Runden etwas anders funktionieren als gewohnt, wie er berichtet: „Bei *Moria* oder *Rogue* holte man sich nach Möglichkeit früh den Ring Of Speed, damit man pro Runde mehrere Züge machen konnte. Dieses System hielten wir für mangelhaft, also beschlossen wir, dass verschiedene Dinge verschieden lange dauern sollte, dass also eine Runde nicht einfach eine Runde war."

Natürlich wissen wir alle, dass *Diablo* am Ende kein rundenbasiertes Kampfsystem bekommen hat. Blizzard gab dafür den Ausschlag und schlug Condor den Wechsel zu einem Echtzeitsystem vor. David war davon nicht begeistert, wie er erzählt: „Was ich an den Roguelikes so mochte, war ja gerade, dass jede Runde den entscheidenden Unterschied ausmachen konnte! Es musste diese Situation einfach geben, bei der ein Held, den man über zwei Wochen aufgebaut hatte, kurz vor dem Tod stand. Und das in Verbindung mit Permadeath, nach dem Tod wurde der Held also dauerhaft gelöscht."

Blizzard bat Brevik darum, es doch zumindest einmal mit Echtzeit zu versuchen. „Schließlich machten wir eine Abstimmung, weil Blizzard uns mit diesem Thema ständig auf die Nerven ging. Ich war mir sicher, dass das Spiel unter einem Echtzeit-Modus leiden würde." Trotz Davids Bedenken wurde er überstimmt und die überwältigende Mehrheit seines Studios war dafür, es mit Echtzeit zu versuchen. Er stellte sich dem Team nicht in den Weg und leitete die Umstellung des Kampfsystems persönlich.



» [PC] Beim ersten Teil war das Inventar noch sehr übersichtlich.

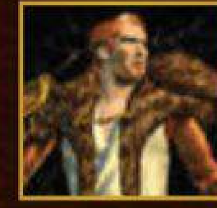
Unser Rundensystem war sowieso fast Pseudo-Echtzeit, also konnten viele Elemente bleiben, aber das Spiel wurde dadurch viel ‚arcadiger' – ich finde dafür kein besseres Wort", sagt David. Er berichtet, dass er dem alten System nicht nachtrauerte und sofort merkte, dass der Wechsel die richtige Entscheidung gewesen war. „Ich habe kein Problem, zuzugeben, wenn ich falsch liege", lacht er. „Meine

ZAUBERIN
DIABLO II



■ Diese Klasse ist natürlich ziemlich selbsterklärend und stellt das weibliche Gegenstück zum Magier des vorherigen Teils dar.

DRUIDE
DIABLO II: LORD OF DESTRUCTION



■ Als eine Art Vorstufe zum Hexendoktor aus *Diablo III* nutzt der Druide die Kräfte der Natur, um hilfreiche Stürme und Tiere heraufzubeschwören.

DÄMONENJÄGER
DIABLO III



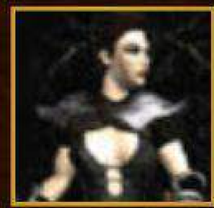
■ Als schnelle und geschickte Klasse rollt sich der Dämonenjäger weg, um Schaden zu entgehen, und schaltet Feinde dann gezielt mit der Armbrust aus.

KREUZRITTER
DIABLO III: REAPER OF SOULS



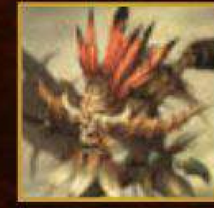
■ Mit seinen Ähnlichkeiten zum Paladin ist der Kreuzritter am ehesten der Tank in Diablo III. Er nutzt Kampffähigkeiten und Kombos für Schwert und Schild.

ASSASSINE
DIABLO II: LORD OF DESTRUCTION



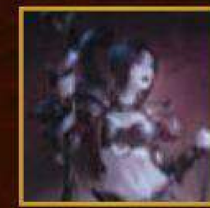
■ Die Assassinin kam als eine von zwei Klassen mit dem Erweiterungspaket hinzu und verlässt sich gegen die Feindeshorden auf ihre Kampfkünste.

HEXENDOKTOR
DIABLO III



■ Dieser interessante Charakter funktioniert ähnlich wie der Totenbeschwörer aus *Diablo II* und beschwört einen Schwarm schauriger Monster zu Hilfe.

ZAUBERER
DIABLO III



■ Vielleicht ist der Zauberer die einzige wirklich traditionelle Klasse in *Diablo III* und zerstört die Gegner mit einer Vielzahl an verheerenden Zaubersprüchen.



» [PC] Manchmal müsst ihr eure Lieblingsrüstung in einem Dungeon zurücklassen, wenn euer Inventar zu voll wird.



» [PC] Bei manchen sehr blutrünstigen Angriffen fliegen im wahrsten Sinne des Wortes die Fetzen.

Ideen sind nicht immer die besten. Man muss manche Dinge einfach ausprobieren, auch wenn man nicht glaubt, dass sie die richtige Entscheidung darstellen. Man kennt die Auswirkungen von etwas schließlich nicht, wenn man es nicht versucht hat."

An einem Freitagabend machte sich David an die Arbeit und am folgenden Morgen hatte das Spiel sein neues System. Blizzard zeigte sich zufrieden mit dem Fortschritt und den Veränderungen. Die Firma kaufte Condor auf, das war etwa zur Hälfte der Entwicklungszeit. Das Studio hieß fortan Blizzard North, konnte aber weiterhin alle Entscheidungen selbstständig treffen.

Diablo erschien Ende 1996 in einigen wenigen Läden, eigentlich also im Januar 1997, und wurde in kürzester Zeit zum Riesenerfolg. Dazu trug nicht nur das actiongeladene Echtzeitsystem bei, sondern auch der Rahmen, der an *Dark Fantasy* erinnerte, sowie die zufällig generierten Dungeons und natürlich der Multiplayer-Teil. Trotz des Erfolgs war von einer Fortsetzung zunächst allerdings keine Rede.

„Wir brauchten etwa vier Monate, bis wir an dem Punkt waren, einen zweiten Teil machen zu können", sagt David. „Ich war nach der Fertigstellung des ersten Teils ziemlich ausgebrannt und drei Tage nach der Veröffentlichung kam mein zweites Kind zur Welt – ich war also mit meinen Gedanken ganz woanders. In den acht Monaten vor Release hatte ich Tag und Nacht gearbeitet, um *Diablo* fertigzustellen. Ich wollte nichts mehr damit zu tun haben. Ich wollte wirklich keine Fortsetzung machen, aber schließlich begannen wir, ein paar Ideen zu sammeln."

Sicher nicht die einzige, aber doch eine wichtige Motivation für den zweiten Teil war es dann, das um sich greifende Cheaten einzudämmen und damit das Online-Spiel sicherer zu machen, wie David erzählt. Der Multiplayer-Part war zwar sehr beliebt, aber aufgrund seiner Peer-to-Peer-Verbindungen auch sehr anfällig für Tricksereien: Da sie nur ihren eigenen Spielstand bei sich auf dem Rechner verändern mussten, gab es zahlreiche Spieler, die sich unsterblich machten oder mit der tollsten Ausrüstung ausstatteten. Derartige Probleme konnten auch nicht einfach durch einen ▶

AUS DER SCHATZKISTE

Eine Auswahl der begehrtesten Ausrüstungsstücke.

GÖTTERDÄMMERUNG

GROSSER HELM



■ Dieser Helm bietet die höchste Schutzklasse überhaupt. Außerdem sieht er toll aus.

ZIELSUCHPLATTEN

LEGENDÄRER SCHULTERSCHUTZ



■ Tragt ihr diesen Schulterschutz, so könnt ihr beim Beschwören eines Stadtportals nicht mehr unterbrochen werden.

KATZENAUGE

AMULETT



■ Zusammen mit einem Paar schneller Schuhe habt ihr einen superflinken Charakter, der selten von Pfeilen erwischt werden dürfte.

HELLMOUTH

KRIEGSHANDSCHUHE



■ Diese Handschuhe haben nicht nur einen tollen Namen, sondern können einen Meteoriten- und einen Feuersturm auslösen.

DEMONSPIKE COAT

PLATTENRÜSTUNG



■ Diese Rüstung ist nicht nur unzerstörbar, sondern erhöht auch den Feuerwiderstand um 50 Prozent und die Stärke um 10.

FLECHTRING

LEGENDÄRER RING



■ Sammelgoblins sind spaßig – mit diesem Ring könnt ihr euren eigenen beschwören, der euch auch noch belohnt.

HÖLLENFEUERRING

LEGENDÄRER RING



■ Ein magischer Ring, der den Boden in flüssige Lava verwandelt? Ja, bitte!

ÄTHERWANDLER

LEGENDÄRER ZAUBERSTAB



■ Mit diesem Zauberstab gibt es keine Abklingzeit mehr auf das Teleportieren, was ihn sehr attraktiv macht.

AKARATS ERWACHEN

LEGENDÄRER KREUZRITTERSCHILD



■ Dieser Schild sieht nicht nur klasse aus, sondern verringert auch Abklingzeiten.

LUT-SOCKEN

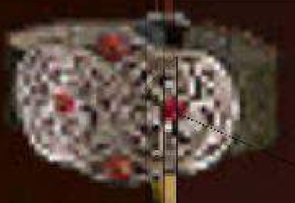
LEGENDÄRE STIEFEL



■ Die beste Fähigkeit des Barbaren bei *Diablo III* ist „Sprung". Hiermit könnt ihr den Sprung noch öfter benutzen.

KRAFT DES DONNERGOTTS

LEGENDÄRER GÜRTEL



■ Einen Gürtel, der „Kraft des Donnergotts" heißt, kann man immer brauchen. Besonders die Amazone profitiert hiervon.



» [PC] *Diablo II* hatte von Ghouls über Yetis bis hin zu Diablo selbst alles zu bieten.

» Wir wollten, dass man nicht nur in dieser irisch anmutenden Landschaft, sondern auch an anderen Orten der Welt herumlaufen konnte. « DAVID BREVIK

▶ Patch abgestellt werden. Wie David berichtet, hoffte man durch den Umstieg auf eine Client-Server-Architektur, das Cheaten in den Griff zu bekommen. Dieser Plan ging auch auf.

„An manchen Stellen war *Diablo* furchtbar langsam", fügt David hinzu. „Wir wollten beim nächsten Teil, dass der Spieler auch rennen konnte. Außerdem wollten wir nicht nur in einer irisch anmutenden Landschaft, sondern auch an anderen Orten auf der Welt herumlaufen können. Vor allem aber sollte es nicht nur diesen einen Dungeon geben, sondern auch Außengebiete. Wir hatten ferner festgestellt, dass die Spieler mit den Klassen in *Diablo* manchmal überfordert gewesen waren, und wollten sie mit einem neuen Klassensystem mehr an die Hand nehmen. So kam ich auf einen Talentbaum."



» [PC] Die Wertsachen aus eurem Inventar könnt ihr in Ansiedlungen auch einlagern.

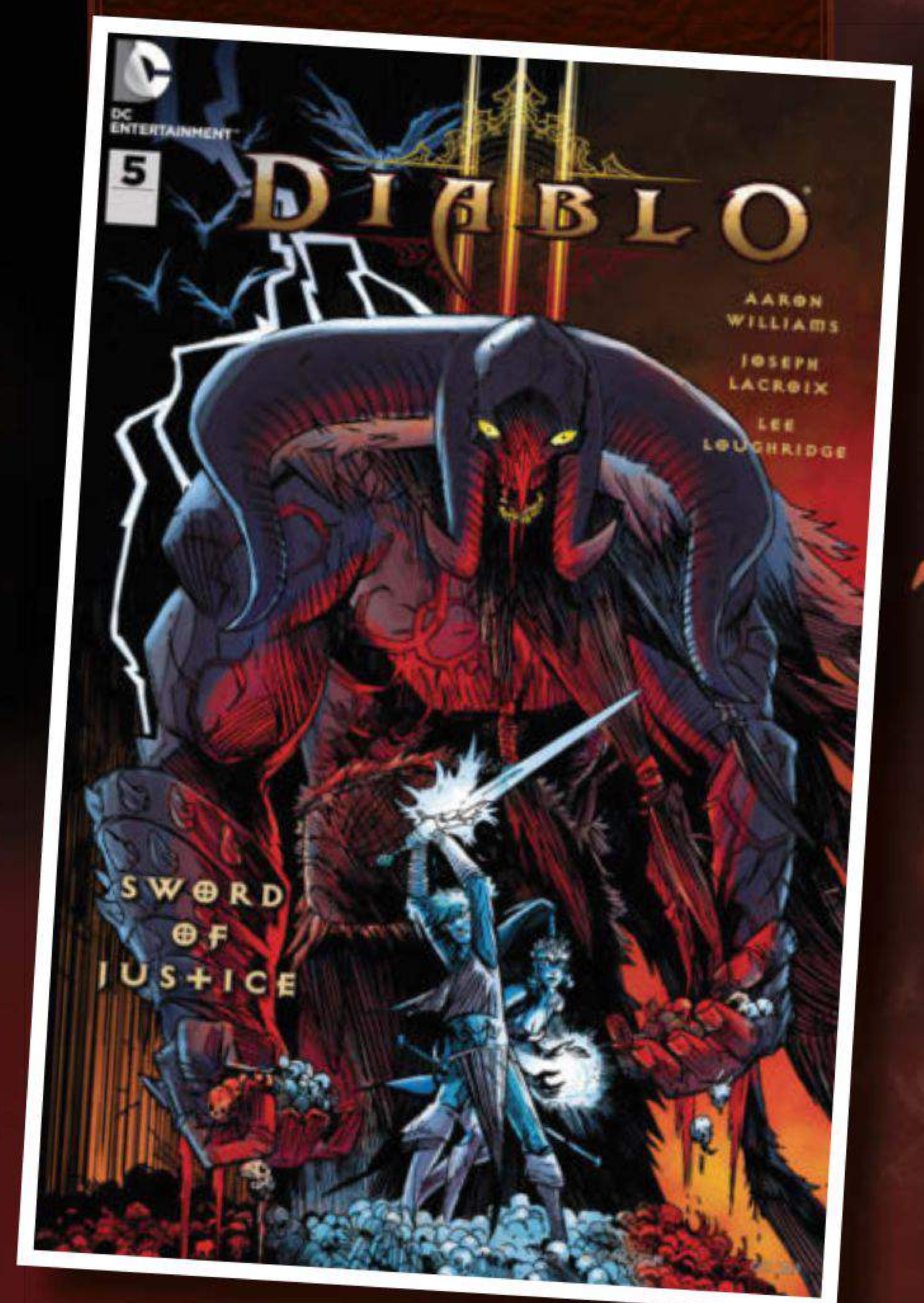
Ein wichtiger Unterschied von *Diablo 2* zum Vorgänger auch, dass das Team nun an der Fortsetzung zu einem bekannten Titel arbeitete, der seine Qualität schon unter Beweis gestellt hatte. Die Atmosphäre bei der Entwicklung war dadurch eine andere und das Selbstvertrauen höher. „Die Stimmung war gut", findet David. „Der finanzielle Druck war weg. Es fühlte sich anders an, besser. Das Gefühl, dass ich endlich mein Traumspiel gemacht hatte und dass es andere Menschen begeistern konnte, war großartig. Ich wollte natürlich noch mehr und bessere Spiele machen. Wir hatten zwar viel Erfolg, doch ich bin selbst mein größter Kritiker. Nichts war gut genug für mich und ich wollte weder *Diablo* noch *Diablo II* spielen, nachdem sie erschienen waren, weil ich die ganzen Probleme ja noch kannte."

Diablo II erschien Mitte 2000 und wird gemeinhin als eines der besten Action-Rollenspiele aller Zeiten angesehen. Es gelang, die meisten Probleme des ersten Teils zu lösen und weitere Ideen zu etablieren. Es war zu jener Zeit der mit Abstand erfolgreichste Titel von Blizzard und verkaufte sich mehrere Millionen Mal. Nach dem Erfolg der eigenen *War-* ▶

AUSSER DER REIHE

Die Reihe eroberte außer dem Computer noch weitere Medien.

Wie man vielleicht nicht auf Anhieb vermuten mag, hat *Diablo* eine lange Tradition darin, die Geschichte seines Universums mit Hilfe anderer Medien mit Leben zu füllen. Verschiedene Episoden aus den Kämpfen zwischen Engeln und Dämonen wurden als Comics veröffentlicht, die später sogar bei DC und Dark Horse erschienen, wobei viele Geschichten den Hintergrund einzelner Charaktere oder Klassen erzählen. Seit 2000 sind 13 Romane und drei Comic-Reihen erschienen, was sich mit Qualität und Wertschätzung durch die Fans erklären lässt.



▶ *craft*-Reihe hatte Blizzard nun eine zweite IP im Portfolio, und der zweite Teil wirkte auch eher wie ein originärer Blizzard-Titel.

„Es gab bei *Diablo* viele Gerüchte über einen Kuh-Level und dass sich ein geheimes Portal öffnen würde, wenn man auf die Kühe klickt", erzählt David über sein berühmt-berüchtigtstes Feature. „Eben weil man draufklicken konnte und sie dann muhten und Ähnliches. Beim Nachfolger machten wir uns dann den Spaß, setzten die Gerüchte in die Tat um und bauten den Kuh-Level tatsächlich ein. Wir fanden das ziemlich witzig. Bei den Spielern war er wegen seiner Schätze sehr beliebt."

Nur etwa ein Jahr nach *Diablo II* erschien mit *Lord Of Destruction* ein Erweiterungspaket und meißelte die Erfolgsformel endgültig in Stein. Jedes zerschmetterte Skelett, jeder getrunkene Trank und jedes heutige isometrische Action-Rollenspiel verdankt sein Design letzten Endes *Diablo II*. Nach der Veröffentlichung des Add-ons (das übrigens auch die Auflösung von 640x480 auf 800x600 steigerte) wurde über einen dritten Teil nachgedacht. Zu dem sollte es jedoch erst einmal nicht kommen, da eine Reihe von hochrangigen Entwicklern Blizzard North den Rücken kehrten.





» [PS4] Wenn ihr überleben wollt, legt euch die Fähigkeiten auf bestimmte Tasten.

„Wir hatten schon mit der Arbeit an *Diablo III* begonnen, als wir Blizzard verließen", verrät David den damaligen Exodus. „Als wir gingen, ging meines Wissens nach auch die Mehrzahl der restlichen Mitarbeiter der Abteilung und damit natürlich auch ein Großteil des Know-hows über den Entwicklungsprozess von *Diablo*. Manche wollten etwas Neues machen, manche blieben auch da; es war eine wilde Mischung." Viele der Mitarbeiter, die gekündigt hatten, darunter auch David, gründeten mit den Flagship Studios eine neue Firma, die im April 2005 bekanntgab, an *Hellgate: London* zu arbeiten, einem Titel, der eindeutige Parallelen zu *Diablo* aufwies, aber eine instanzierte Spielwelt implementierte.

Kurz darauf wurde Blizzard North geschlossen und den verbliebenen Mitarbeitern angeboten, zum Stammsitz von Blizzard nach Irvine zu wechseln. David analysiert: „Wenn man ein ganzes Team im Lauf von ein bis zwei Jahren ersetzen muss, schadet das dem Entwicklungsprozess natürlich enorm. So dauerte es dann auch ein wenig, bevor sich das Projekt *Diablo III* von diesem Rückschlag wieder erholen konnte."

Bis zur Schließung hatte Blizzard North etwa 20 Monate am dritten Teil gearbeitet, vor allem an einer neuen Engine. *Diablo III* sollte der erste Teil der Reihe mit 3D-Grafik werden. „Wir hatten etwa acht Monate daran gearbeitet", erzählt David. „Und die Firma startete

DIE BESTEN DIABLO-KLONE

Diese Spiele wollten die Krone für sich selbst.



TITAN QUEST

IRON LORE ENTERTAINMENT, 2006

■ Von allen *Diablo*-Klonen, die im Lauf der Jahre erschienen sind, ist *Titan Quest* wohl der einzige, der eine Chance auf den Genre-Thron gehabt hätte. Mit seinem anpassbaren Klassensystem wurde es zu einem veritablen Ersatz. Kürzlich veröffentlichte der Entwickler *Grim Dawn* nach einer erfolgreichen Kickstarter-Kampagne.



DUNGEON SIEGE

GAS POWERED STUDIOS, 2002

■ Auch Microsoft versuchte, ein Stück des Kuchens abzugreifen, und konnte einen Titel veröffentlichen, der auch heute noch hoch angesehen ist. Er hatte keine Ladebildschirme und ein Klassensystem, das auf eurem Spielstil basierte, statt auf einer willkürlichen Entscheidung zu Beginn des Spiels.



TORCHLIGHT

RUNIC GAMES, 2009

■ Als einer der neueren *Diablo*-Klone gelangte *Torchlight* zu einiger Bekanntheit, teils wegen seiner einfachen Herangehensweise, teils weil Blizzard seit Jahren keinen eigenen Titel mehr veröffentlicht hatte. Es trug selbst nicht viel Neues bei, verkürzte aber die Wartezeit auf *Diablo III*.

»Es gab viele Gerüchte über einen Kuh-Level, und dass sich ein geheimes Portal öffnen würde, wenn man auf die Kühe klickt.« DAVID BREVIK

gleichzeitig noch ein weiteres Projekt. Dazu wurden die Mitarbeiter in zwei Teams aufgeteilt, von denen eines eben an *Diablo III* arbeiten und das andere verschiedene Prototypen für andere Spiele erstellen sollte. Eine ganze Weile lang wurden nur Tools und Technologie erstellt, da das Spiel in 3D sein sollte und dafür eine echte 3D-Engine gebaut werden musste. Dafür gab es bei Blizzard überhaupt keine Tools, also musste man die zuerst anschaffen, was eine Zeit dauerte. Ich würde sagen, sie arbeiteten, nachdem wir weg waren, noch etwa ein Jahr lang daran."

Wie David uns erklärt, sollte das Genre der *Diablo*-Spiele mit dem dritten Teil nicht neu erfunden, sondern vielmehr modernisiert werden. Die Spielwelt sollte größer werden und wie bei den beliebten MMORPGs wie *EverQuest* wesentlich mehr Spieler gleichzeitig beherbergen können. Zwischen dem zweiten und dem dritten Teil der Erfolgsreihe sollten am Ende allerdings stolze 14 Jahre liegen, eine überraschend lange Zeitspanne für eine Serie, die nur Erfolge vorzuweisen hat. *Diablo III* erschien 2014, es hatte mit dem ursprünglich begonnenen dritten Teil wenig gemein. Die Erweiterung *Reaper Of Souls* kam ein Jahr später. Der Titel brachte neue Klassen, bereicherte die Spielwelt mit anschaulicheren, nicht zufälligen Schauplätzen und benötigte eine ständige Internetverbindung zum Spielen – sogar im Einzelspielermodus. Vor allem aber vereinfachte es viele Spieldetails, was alten Fans sauer aufstieß.

Beim Start wurde *Diablo III* zudem von einer Vielzahl von Bugs geplagt, von denen der bekannteste wohl der „Error 37" sein dürfte, der daraus resultierte, dass die Server von Blizzard unter der schieren Masse an Spielern zusammenbrachen. Auf der einen Seite sahen sich dadurch die Kritiker bestätigt, die die Entscheidung von Blizzard verurteilt hatten, eine ständige Internetverbindung vorauszusetzen. Andererseits zeigte sich auch das im wahrsten Wortsinn überwältigende Interesse an dem Franchise, das sogar nach 14 Jahren noch die Krone des Genres darstellte. Der Titel konnte sich am ersten Tag 3,5 Millionen Mal verkaufen. Allein deswegen ist es äußerst wahrscheinlich, dass bereits ein vierter Teil in der Mache ist. ✱



» [PS4] *Diablo III* war der erste Teil, der auch für Konsolen erschien.

» [PS4] Durch die 3D-Engine sah *Diablo III* wesentlich moderner aus.





SACRED 2

ASCARON, 2008

■ Die *Sacred*-Reihe steht nicht unbedingt für die qualitativ hochwertigsten Titel, doch die offene Welt mit ihren Quests war genug, um über die Jahre eine eigene Fanbasis zu etablieren. Der zweite Teil ist der beste und auch heute noch bei *Diablo*-Fans beliebt.



TORCHLIGHT II

RUNIC GAMES, 2012

■ Günstiger, bunter und auch offline spielbar: Runic Games' *Diablo*-Variante hat einige Vorteile zu bieten und entsprechend viele Fans. Mit einem interessanten Skillsystem, abwechslungsreichen Landschaften und viel Loot ist *Torchlight II* ein würdiger *Diablo-III*-Konkurrent.



Cannon Fodder

TOTAL HUMORLOS, DIE BRITEN.



» **PUBLISHER:** VIRGIN
» **ERSCHIENEN:** 1993
» **HARDWARE:** AMIGA (UMSETZUNGEN FÜR ATARI ST, AMIGA CD32, MS-DOS, ACORN ARCHIMEDES, 3DO, ATARI JAGUAR, SEGA MEGA DRIVE, SNES, GAME BOY COLOR)


Von Knut Gollert

Kaum ein anderes Spiel hat 1993 so polarisiert wie Sensible Softwares *Cannon Fodder*. Nicht so sehr bei uns Spielern, die es mehrheitlich in ihr Herz schlossen, aber umso mehr in der nichtspielenden Gesellschaft. Und nicht nur in Deutschland, das in den 90er Jahren regelrecht inquisitorisch gegen sich in den Vordergrund drängende rote Pixel vorging. Nein, die Briten selbst, die mit schwarzem Humor, Blut und Erotik gleichermaßen unaufgeregt umzugehen pflegen, entfachten eine Diskussion um dieses Spiel.

Sensibles Action-Spiel *Cannon Fodder* selbst ist mit heutigen Maßstäben betrachtet nichts Besonderes, würde sogar als RTS ohne Basis-Management durchgehen. Man konnte sein Grüppchen Soldaten mit der Maus über eine Karte lenken und per Rechtsklick in die Richtung schießen, in die man wollte. Wie in Bullfrogs *Syndicate*, nur flüssig, schnell und spielerisch packend. Denn nach den ersten einfachen, eher dummen Levels ging die Post ab, was taktische Tiefe, Ideen und abwechslungsreiches Leveldesign angeht! Auch der Schwierigkeitsgrad war saftig, denn die eigenen Figuren segneten nach nur einem Treffer – zum Beispiel ein blöd herumfliegendes Trümmerteil eines gerade gesprengten Hauses – das Zeitliche. Doof, wenn der Getroffene schon einen stolzen Rang bekleidete und aufgebohrte Eigenschaften besaß.

Spielerisch war *Cannon Fodder* also eine Wucht. Warum das ganze Geschrei und die Diskussion um dieses Spiel? Hier gipfelten mehrere Gründe in die letztendliche moralische Verurteilung durch die britische Gesellschaft. Angefangen mit dem trockenen Spruch „War has never been so much fun“ (Krieg hat noch nie so viel Spaß gemacht) auf der Verpackung, der bei vielen Briten dann doch nicht mehr als schwarzer Humor durchging, bis hin zur Darstellung von Gefallenen auf einem Hügel voller Kreuze, vor dem neue Rekruten auf ihren baldigen Pixel-Tod warteten. Das, gepaart mit der im Spiel gezeigten Mohnblume, die in Britannien seit Ende des 1. Weltkriegs als Symbol für das Gedenken an gefallene Soldaten gilt, überschritt die Grenze des britischen Humors. Das Spiel wurde vom Daily Star, einer der größten britischen Tageszeitungen, heftig kritisiert und von der Royal British Legion verteufelt. Um die Gewaltdarstellung im Spiel – kleine Pixelmännchen starben in kleinen Pixel-Blutwölkchen – ging es dabei eigentlich nie.

In Deutschland sah das ganz anders aus: Das Spiel und alle Umsetzungen wurde kurz nach Veröffentlichung von der BPjS indiziert – bis auf die Game-Boy-Version. Der angeführte Grund: gewaltverherrlichende Darstellung von Krieg. Humor spielt bei einer solchen Einschätzung keine Rolle. Den „Antikriegscharakter“ des Spiels, den Designer Jon Hare immer wieder herausgestellt hat und über den man natürlich streiten kann, haben die Prüfer in Deutschland nicht erkennen können. So blieb das Spiel also nur Erwachsenen vorbehalten. Lichtblick: Wer zum Zeitpunkt der Veröffentlichung von *Cannon Fodder* geboren wurde, ist mittlerweile alt genug, den Klassiker zu spielen … *



» RETRO-REVIVAL



MET

Die Erde im Jahr 1986: Kopfgeldjägerin Samus Aran betritt erstmals die Bühne. Sie konnte nicht ahnen, wie groß ihr Einfluss auf die Spieleentwicklung der folgenden 30 Jahre sein würde. Retro Gamer bringt euch die Rückschau auf die Serie und das Metroidvania-Genre.





» [NES] Das originale *Metroid* ist für seinen hohen Schwierigkeitsgrad bekannt. Treffer kosten Samus viel Energie.

Der Begriff Metroidvania wird gerne jedem zweiten Spiel aufgedrückt, das Erkundung, Plattform-Elemente und Action-Kämpfe bietet. Das ist besonders den Spielen gegenüber dezent respektlos, die diesen Begriff begründet haben: *Metroid* und *Castlevania*. Denn um wirklich ein Metroidvania zu sein, das diese Bezeichnung verdient, gehört weit mehr dazu, als nur die drei genannten Eigenschaften zu kopieren. Dennoch ist der Begriff von Vorteil. „In einem Wort rüberbringen zu können, um was es in deinem Spiel geht, ist beim Marketing extrem hilfreich", erklärt Olle Håkansson, Kreativchef von Image & Form, in Bezug auf sein Spiel *SteamWorld Dig*. Mit ihm zusammen wollen wir uns über die Entstehung des Genres Gedanken machen, für das er heute selbst Spiele programmiert.

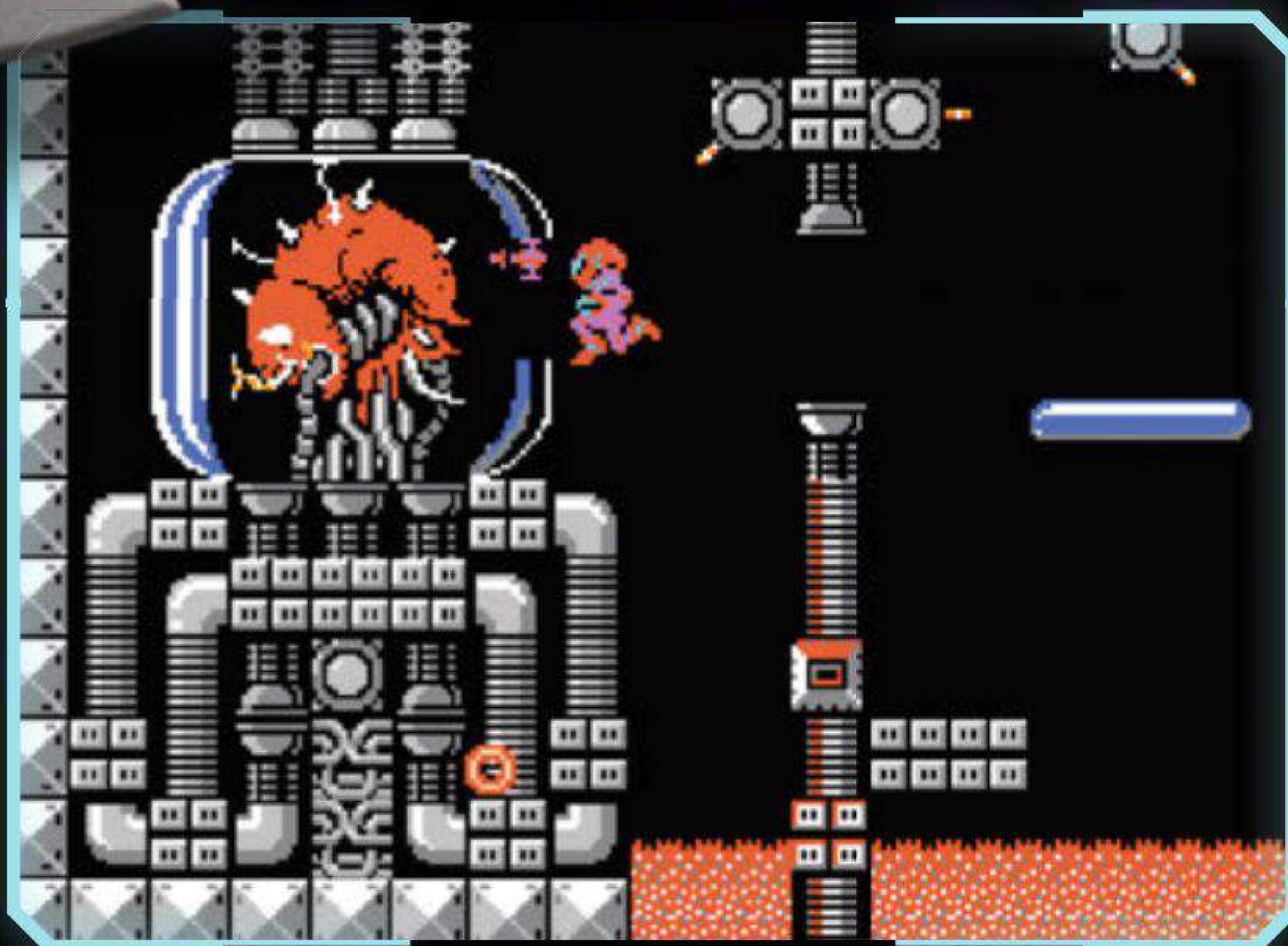
Gewiss gab es schon vor *Metroid* Titel mit einem ähnlichen Spielkonzept, aber es war Samus' erstes Abenteuer, das es als eigenes Subgenre etablierte. Während die Konkurrenten auf NES überwiegend heiter und farbenfroh daherkamen sowie auf Zugänglichkeit getrimmt waren, ging *Metroid* einen anderen Weg. Es lieferte eine trostlose und einsame Spielerfahrung, in der die Erarbeitung guter Kenntnisse über die Umgebung sowie der komplexen Systeme und Mechaniken gefordert war. Luxus-Funktionen wie Wegpunkte oder detaillierte Infos über die Ausrüstung gab es hier nicht.

Sich auf die harte Art und ohne große Anleitung in die Spielmechanik hineinzufinden passte jedoch sehr gut zur Heldin Samus – und gibt dem Spiel etwas sehr Befriedigendes. Ein bisschen so, wie Spieler das auch aus From Softwares *Souls*-Reihe heute kennen. Das Überwinden großer Schwierigkeiten fühlte sich bei *Metroid* natürlich noch völlig neu an. An dem Prinzip, den Spieler nicht an der Hand zu nehmen, sondern ihn in eine herausfordernde, feindliche Umgebung zu verfrachten, hat sich bei den heutigen „Nachfolgern im Geiste" nichts geändert.

Doch wenn wir über den Begriff Metroidvania reden, müssen wir auch den zweiten Namensteil erläutern. Viele nehmen an, er bezöge sich auf die Art, wie *Symphony Of The Night* die klassischen *Castlevania*-Seitwärtsscroller weiterentwickelte. Die Wurzeln liegen jedoch tiefer. Während die arcadige Action des NES-Originals auch im Zentrum der

ROID

DAS VERMÄCHTNIS VON SAMUS



» [NES] Der Endbosskampf gegen Mother Brain ist packend, das, was danach kommt, noch mehr …



» [NES] An manchen Stellen müsst ihr pixelgenau springen, sonst sterbt ihr.

» [Game Boy] Trotz Monochrom-Bildschirm war die Grafik auf Game Boy detailreich.

meisten Fortsetzungen stand, war *Castlevania II: Simon's Quest* ganz anders gelagert. Dessen nichtlineare Struktur, Rollenspiel-Einflüsse und die offene Weltkarte liefern die Grundlage für die Aufnahme des hinteren Wortteils in „Metroidvania".

Devin Monnens, Betreiber der führenden englischsprachigen Fan-Website *www.metroid-database.com,* stieg erst etwas später in die Reihe in. „Das erste *Metroid*, das ich spielte, war *Metroid II* auf dem Game Boy", beginnt er. „Ich erinnere mich, dass ich ins Wohnzimmer kam, als mein Bruder es gerade auf dem Super Game Boy spielte. Er erkundete das Labyrinth unterhalb des dritten Ruinengebiets, im Varia Suit und mit dem Spazer ausgestattet. Beide Ausrüstungsteile hatte ich noch nicht eingesammelt, mit ihnen sah Samus ziemlich krass aus." In diesem Moment, während sein Bruder das aktuelle Gebiet in der Dunkelheit erforschte und mit den mächtigen Laserstrahlen des Spazers die Gegner zerlegte, sei er auf Lebenszeit ein Fan der Reihe geworden. „Diese Atmosphäre hatte einfach etwas, mit dem sich *Metroid* in mein Hirn einbrannte", sagt Devin.

Normalerweise ist das Sequel für den Game Boy nicht der Teil, dem Serienfans die größte Liebe entgegenbringen. Das ist ein wenig unfair. Es bot größere, offenere Karten, ein Aspekt, der in späteren Teilen übernommen wurde. Den Varia Suit in der Form, wie ihn Fans bis heute kennen und lieben, hat Devin be- ▶

SPEEDRUNS

■ *Metroid* ist sehr anspruchsvoll und bietet dadurch viele Möglichkeiten, sich in dieser fremden Welt für Stunden zu verlieren. Echte Experten kennen alle Kniffe, um möglichst schnell das Ende zu erreichen. Der durchschnittlichen Spielzeit zum Durchspielen von *Metroid* und der wichtigsten Fortsetzungen (Quelle: *Howlongtobeat.com*) stellen wir die jeweiligen Speedrun-Rekorde (Quelle: *Speedrun.com*) gegenüber.

METROID

NES, 1986

Durchschnittliche Durchspielzeit:
7,5 Stunden
Speedrun-Rekord:
11 Minuten 58 Sekunden
Durchschnittliche Zeit für 100 %:
9 Stunden
Rekordzeit für 100 %:
45 Minuten 18 Sekunden





SUPER METROID
SNES, 1994

Durchschnittliche Durchspielzeit:
7,5 Stunden
Speedrun-Rekord:
34 Minuten
Durchschnittliche Zeit für 100 %:
9 Stunden
Rekordzeit für 100 %:
48 Minuten



* Daten von speeddemosarchive.com

reits genannt. Während die Farbvarianten im NES-Original hübsch anzuschauen waren, erforderten die Rüstungen auf dem Monochrom-Bildschirm des Game Boy andere äußerliche Kennzeichen, damit man sie als Upgrade erkennen konnte. Deshalb hat der Anzug in *Metroid II* erstmals die runden Schulterteile, die bis heute ein typisches Merkmal der Serie darstellen.

Super Metroid legte nochmals deutlich zu. Und zwar visuell, bei der Spielstruktur und auch bei der Spielmechanik. Die Verwendung der P-Bombe mag zwar anspruchsvoll sein, sie ist aber schlicht genial. Ähnlich grandios ist auch die Musik – vom „schwierigen dritten Album", vom dem Musiker manchmal sprechen, kann hier keine Rede sein.

„Mein Bruder kam eines Tages mit einer Version von *Super Metroid* nach Hause. Wir wussten vorher nur wenig über das Spiel und entsprechend nicht, was uns darin erwartet", erinnert sich Olle. „Ohne das Spiel zu kennen, setzten wir den Spielstand des Vorbesitzers fort, der uns unmittelbar ans Ende brachte. Unser erstes Erlebnis in diesem Meisterwerk von Spiel bestand also im Kampf gegen den Endgegner. Interessanterweise hat uns dieser Einstieg nicht das Spiel verdorben. Wir erkannten unseren Fehler und starteten das Spiel neu, im Bewusstsein all der coolen Upgrades und Fähigkeiten, die wir schließlich erhalten würden. Allerdings wussten wir nicht, wo und wie. Ich denke, unser Fehlstart hat das Spielerlebnis für uns sogar verbessert!"



» [SNES] Es gibt viele Hinweise, die euch in die richtige Richtung lenken, wie diese seltsame Statue.

» Unser erstes Erlebnis in diesem Meisterwerk war der Kampf gegen den Endboss. «
OLLE HÅKANSSON

Olle fährt fort: „Während wir die Funktionsweise des Shinesparking verstanden, indem wir die straußenähnlichen Kreaturen beobachteten, haben wir damals nie kapiert, wie man einen Wandsprung ausführt. Meine zweite große Erinnerung an *Super Metroid* stammt aus einem neuen Durchgang, Jahre später. Dabei stellte ich fest, dass es noch andere fundamentale Fähigkeiten gibt, die Sequence Breaker und sonstigen Unfug ermöglichten. Ich habe noch kein Spiel mit so viel Tiefe gespielt wie *Super Metroid!*"

Erstaunlicherweise ist das, was Olle bei seinem Fehlstart kurz vor Ende in *Super Metroid* passierte, ein gewolltes Designelement im anderen Genre-Begründer, *Symphony Of The Night*. Dieses Spiel, das erst kürzlich seinen 20. Geburtstag feierte, beginnt mit einem Rückblick auf das Ende des Vorgängers. Danach trifft Held Alucard auf den Tod, der ihm all seine coole Ausrüstung wegnimmt. Diese Stück für Stück wiederherzustellen und die Spielmechaniken und Fähigkeiten zu erlangen ist die einzige Möglichkeit, den Umgang damit zu meistern. Vom praktisch unaufhaltsamen Krieger zunächst wieder zum Rekruten gemacht

IN BESTER TRADITION

Die stärksten Spiele, die von *Metroid* und *Castlevania* inspiriert wurden.



WONDER BOY III: THE DRAGON'S TRAP
MASTER SYSTEM, 1989

■ Ein Beispiel für einen traditionellen Sidescroller, der sein Spielprinzip Richtung Non-Linearität veränderte. Die Spielfiguren haben spezielle Eigenschaften, mit denen ihr neue Teile der Welt erreichen könnt. Gerade erschien eine moderne Neuauflage!



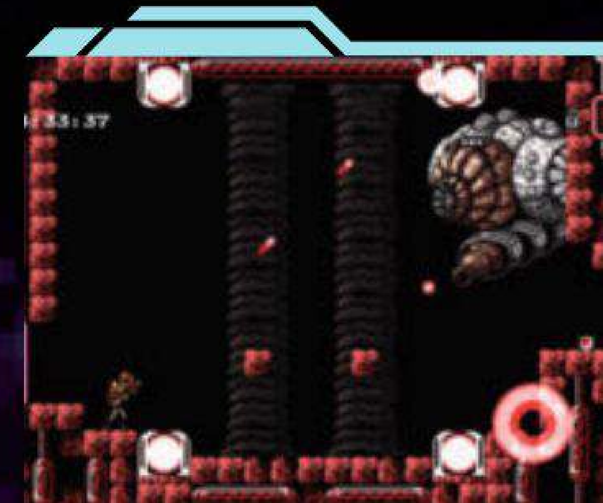
SHADOW COMPLEX
XBOX 360, 2009

■ Es ist zwar nur 2,5D, aber die Umgebung wird im Spiel von Epic Games deutlich stärker in der Tiefe genutzt als in den reinen 2D-Metroidvanias. So können Gegner im Hintergrund angegriffen werden. Es gibt auch eine Schaumkanone, mit der ihr Plattformen baut.



BATMAN: ARKHAM ASYLUM
DIVERSE, 2009

■ Man mag über die Einordnung streiten, aber *Arkham Asylum* ähnelt mit seinen vielen Gadgets und Upgrades sowie dem Backtracking in schon bekannte Gebiete *Metroid Prime* in so vielen Facetten, dass man es als Metroidvania-inspiriert bezeichnen kann.



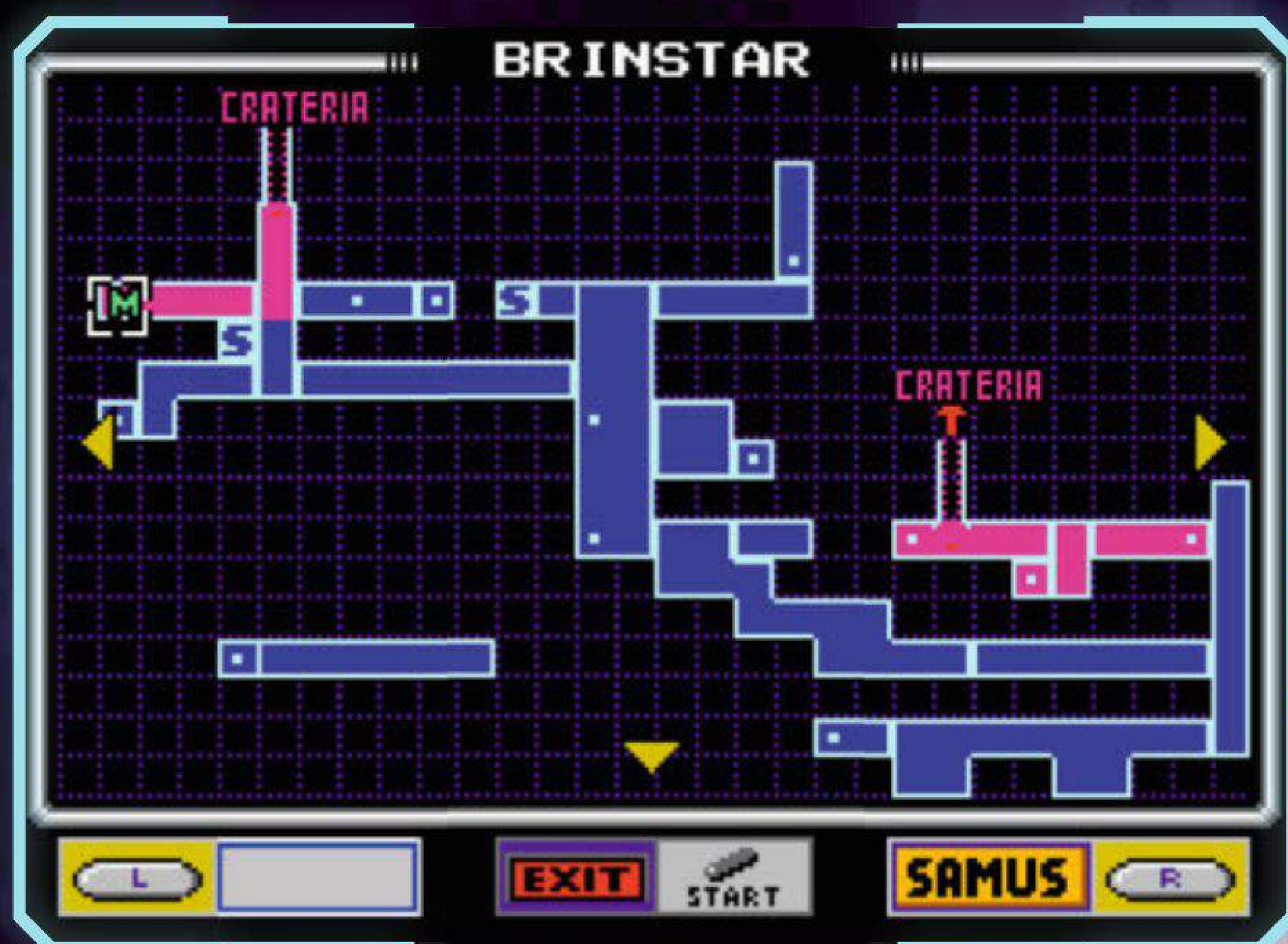
AXIOM VERGE
DIVERSE, 2015

■ *Axiom Verge* erinnert nicht bloß aufgrund seiner Spielmechanik an die klassischen 2D-Metroidvanias. Auch sein visueller Stil ist so nah dran an *Metroid*, dass manche Spieler es als inoffizielle Fortsetzung betrachten. Eine sehr gute übrigens!



ORI AND THE BLIND FOREST
DIVERSE, 2015

■ In *Ori* sind alle Elemente eines klassischen Metroidvania enthalten. Es ist verdammt anspruchsvoll, die Steuerung unglaublich genau. Hinzu kommen die wunderschöne Grafik, die märchenhafte Musik und die bewegende Geschichte.



» [SNES] Der Kraid-Bosskampf in *Super Metroid* war so stark, dass er in *Zero Mission* kopiert wurde.



zu werden, um danach langsam wieder zur Kampfmaschine zurückzukehren, fühlt sich immer noch fantastisch an – und wurde seitdem von vielen Spielen nachgemacht, etwa von *Deus Ex – Mankind Divided*.

Devin merkt in dem Zusammenhang allerdings an, dass diese graduelle Rückgewinnung der Stärke und der dadurch geförderte Erkundungsaspekt so ähnlich auch schon vorher Tradition hatte: „Wenn du dieses Item findest, kannst du in jenes neue Gebiet hinein" sei eine Spielmechanik, die grundsätzlich auch in *Zelda* vorhanden ist. Aber eben nicht mit vorheriger Exposition, was da noch alles kommt! Und anders als die klassischen *Zelda*-Teile, in denen man in der Top-down-Perspektive förmlich über die Karte schwebt, war *Metroid* in erster Linie auf die Bewegung im vertikalen Raum fokussiert, auf Schwerkraft und Sprünge. Das wird kombiniert mit räumlichen Navigationsfähigkeiten. Devin analysiert: „Du musst in der Lage sein, den Weg auf der Karte zu finden. Ich glaube nicht, dass es ein Metroidvania ohne diese vertikale Bewegung geben kann. Kämpfe, wenn es sie gibt, können aus größerer Entfernung oder auch kurze Distanz stattfinden, aber üblicherweise muss man dabei vertikale Manöver um den Gegner herum ausführen. Also anders als in *Mega Man* oder *Contra*, die vor allem auf horizontaler Bewegung basieren."

Genau aus diesem Grund begegneten die Fans später *Metroid Prime* für GameCube, dem ersten Teil komplett in 3D, mit einer gewissen Skepsis. Viele befürchteten, die Einführung der dritten Dimension könnte für Verwirrung sorgen und zudem Elemente zerstören, die die Reihe so gut gemacht hatten. Ver- ▶

METROID II: RETURN OF SAMUS

GAME BOY, 1991

Durchschnittliche Durchspielzeit:
4 Stunden
Speedrun-Rekord:
57 Minuten 42 Sekunden
Durchschnittliche Zeit für 100 %:
5,5 Stunden
Rekordzeit für 100 %:
59 Minuten

METROIDVANIA FÜR IMMER

David Rusak von DrinkBox Studios (*Guacamelee*) über Langlebigkeit.

RG: Was sind deine wichtigsten Erinnerungen an die *Metroid*-Reihe?
DR: In meiner Kindheit war *Super Metroid* der Maßstab der Serie. Die cineastische Präsentation war unglaublich beeindruckend für diese Zeit – das Spiel beginnt mit einem solchen Knall! Der Startabschnitt auf dem Schiff und der finale Kampf gegen Mother Brain sind in meiner Erinnerung immer noch lebendig. Selbst heute ziehe ich vor dieser Atmosphäre, vor dieser Musik und dieser Inszenierung noch den Hut.
RG: Was war der wichtigste Beitrag der Reihe zum Gaming?
DR: Das Genre selbst. Die Spielewelt um eine so großartige weibliche Heldin zu bereichern ist ebenfalls bemerkenswert. Ich bin sicher, die Reihe hat mehr Innovationen gebracht, als ich ahne.
RG: In eurem Studio gibt es sicher viele *Metroid*-Fans. Was denkt ihr über die letzten 3D-Teile?
DR: Für mich sind die *Metroid Prime*-Spiele leuchtende Beispiele für den Nintendo-Ansatz, unglaublich originelle Fortsetzungen zu bereits herausragenden Marken rauszubringen. Die *Prime*-Spiele haben ganz andere Gameplay-Stärken und -Schwächen im Vergleich mit den 2D-Titeln. Aber sie erhalten das Kernerlebnis der lohnenswerten, einsamen Erkundung. Dieses Gefühl hat *Other M* nicht eingefangen. Zusammen mit der Story hat es mich enttäuscht, obwohl Team Ninja auch interessante und neuartige Sachen probiert hat.
RG: *Metroids* Einfluss in *Guacamelee* ist eindeutig. Gibt es ihn auch bei euren anderen Projekten?
DR: Unser Spiel *Severed* greift definitiv die Grundstruktur eines Metroidvania auf, mit nicht betretbaren Gebieten, in die du erst später reinkommst. Wir haben zudem eine stumme Protagonistin, fest entschlossen, ihren Weg in einer gespenstischen, fremden Umgebung zu finden. Ich denke, da gibt es eine Menge Dinge, die *Severed* mit der *Metroid*-Reihe gemeinsam hat.
RG: Weshalb sind Metroidvanias bei heutigen Indie-Entwicklern so beliebt?
DR: Oberflächlich betrachtet war es immer ein Schlagwort, mit dem man sofort das Interesse der Leute weckt – und das wird wohl auch so bleiben. Allerdings finde ich, dass es auch gute Gründe dafür gibt. Die Storys in Spielen, die mir eine Geschichte erzählen wollen, empfinde ich oft als uninteressant. Ich bemerke dabei auch, dass ich dann von den tollen Spielwelten weniger Notiz nehme, durch die ich zur Entfaltung der Story durchgeschleift werde. Ein Spiel, das dich stattdessen dazu einlädt, dich selbst mit der Umgebung vertraut zu machen, dich darin zu verlieren, nach Geheimnissen zu forschen und sie mit neuen Fähigkeiten erneut zu besuchen – so ein Titel zieht dich wirklich in die Spielwelt rein. Solche Freiheiten zu designen stellt dich vor ganz andere Herausforderungen. Alles bringt nichts, wenn du den Spieler nicht dazu bringst, viel Zeit in deiner Welt zu verbringen. Ich glaube, da gibt es noch eine Menge, mit dem man in diesem Bereich experimentieren kann, und ich kann es nicht abwarten, solche Ideen auszuprobieren.





KLEIDER MACHEN HELDEN

Samus' geniales Loadout – und wie es euch in ungeahnte Höhen bringt.



BEAM

■ Samus' Armkanone ist ein vielseitiges Werkzeug. Die Grundform ist der Power Beam, mit dem ihr schnelle Energieprojektile verschießt. Mit einer grundlegenden Erweiterung gebt ihr aufgeladene Schüsse ab. Zu den anderen Upgrades zählt ein Plasma-Strahl, mit dem ihr die Gegner durchlöchert – außer in *Prime*. Dort sind es ein hitzebasierter Strahl, ein Eisstrahl sowie der Wave Beam, mit dem ihr durch Wände schießt.

RAKETENWERFER

■ Die Armkanone taugt auch als Raketenwerfer. Der ist besonders gegen gepanzerte Gegner oder beim Aufsprengen von Türen von Bedeutung. Die Munition ist begrenzt und muss durch Loot von Gegnern oder an Stationen wieder aufgefüllt werden. Auch für den Raketenwerfer gibt es Erweiterungen. Neben besseren Super Missiles, die es in fast allen Serienteilen gibt, zählen dazu auch zielsuchende Raketen.

ANDERE

■ Manche Upgrades für Samus lassen sich nicht leicht in Kategorien einordnen. Mit bestimmten Objekten steigert ihr etwa eure Trefferpunkte. Mit dem Speed Booster seid ihr in der Lage, höher zu springen oder bestimmte Wände niederzureißen. Der Einsatz erfordert jedoch einen kurzen Anlaufweg. Habt ihr den Speed Booster, könnt ihr noch den Shinespark freischalten, ein direktionaler Sprung, bei dem ihr die Bewegung des Dashs beibehaltet. Jedes *Metroid*-Spiel hat auch seine ganz eigenen Upgrades, egal ob das zusätzliche Visier in den *Prime*-Spielen oder die Nahkampf-Moves in *Other M*.

ANZUG

■ Samus startet meist in einem normalen Power Suit, den sie ebenfalls verbessern kann. Eine Anzug-Variante ist der Varia Suit, der einen hohen Schutz gegen Schaden und extreme Temperaturen gewährt. Die zweithäufigste Variante ist der Gravity Suit, gefolgt vom Fusion Suit aus den GBA-Teilen. Zudem gibt es verschiedene Versionen des Phazon Suit, der wiederum eine spezielle Variante des Gravity Suit in den *Prime*-Teilen darstellt. Dort gibt es auch den Zero Suit, der für Sprünge wichtig ist.

MORPH BALL

■ Die Fähigkeit Morph Ball erlangt Samus früh in den *Metroid*-Spielen, da sie essenziell für die Erkundung ist. Damit verwandelt sich die Heldin in einen Ball, mit dem sie sich etwa durch enge Stellen rollen kann. Mit den richtigen Upgrades ist Samus zudem in der Lage, Bomben und Power-Bomben zu legen. Damit öffnet sie weitere Passagen oder schleudert sich selbst in die Luft. Teilweise ermöglicht der Morph Ball sogenannte Sequence Breaker, also das Überspringen respektive Umgehen ganzer Spielabschnitte – wichtig für Speedruns.

STIEFEL

■ In *Metroid* gibt es auch diverse Upgrades zur Verbesserung von Samus' Sprungfähigkeit, respektive Stiefel, mit denen sie auch mal Wände eintreten kann. Die High Jump Boots ermöglichen höhere Sprünge, die Space Jump Boots Doppelsprünge. Das kann noch ausgebaut werden mit der Screw Attack. Damit kann Samus länger in der Luft bleiben und gleich eine Reihe von Sprüngen ausführen. Praktischerweise ist sie dabei auch noch immun gegen die meisten Schadenstypen, während Gegner, denen selbst Raketen nichts anhaben können, von Samus während der Sprünge zerfetzt werden.



» [GBA] Ein Bossfight bedeutet für gewöhnlich, dass ein neues Upgrade um die Ecke ist.



» [GBA] Nach dem Sieg über ein Boss-Monster in *Fusion* müsst ihr noch den Parasiten töten.



» Ohne die vertikale Bewegung kannst du kein Metroidvania machen. «

DEVIN MONNENS

▶ stärkt wurden die Befürchtungen der Fans dadurch, dass Nintendo die vorherige Konsolengeneration, also den N64, gar nicht erst mit einem *Metroid*-Ableger bedient hatte. Die Fans führten das darauf zurück, dass Metroid in 3D nicht funktioniert hätte.

Tatsächlich hat Mitschöpfer Yoshio Sakamoto bestätigt, dass das Team nicht wusste, wie sie ein *Metroid* für N64 in 3D umsetzen sollten: „Ich dachte mir, ich sollte nicht derjenige sein, der das Spiel macht", erklärte er in typischer japanischer Art vor ein paar Jahren in einem Interview mit dem Spielemagazin *Games™*. „Als ich den N64-Controller in meinen Händen hielt, konnte ich mir nicht vorstellen, wie man ihn einsetzen könnte, um Samus durch die Umgebung zu bewegen. Für mich persönlich war es damals einfach noch zu früh, ein 3D-*Metroid* zu machen." Sakamoto enthüllte in dem Interview zudem, dass Nintendo sogar an ein externes Entwicklerteam herantrat, um ein N64-*Metroid* umzusetzen. Auch dieses ungenannte Studio war nicht sicher, ob es ihm gelingen würde, ein Spiel auf Augenhöhe mit *Metroid Prime* zu machen, und lehnte den Auftrag ab.

Wenngleich der Name des Studios wohl nie bekannt werden wird, wäre Iguana Entertainment ein guter Tipp. Immerhin hatten sie auf N64 schon 3D-Spiele wie *Turok* umgesetzt. Iguana-Gründer Jeff Spangenberg gründete später mit Hilfe von Nintendo zudem die Retro Studios. Die arbeiteten zunächst an vier GameCube-Titeln. Einer davon lief unter dem Arbeitstitel *Action Adventure*. Es handelte sich um nichts weniger als *Metroid Prime*. Nur eben für den GameCube statt für N64.

Mit *Metroid Prime* rockten die Retro Studios wahrlich die Bude. Ein paar kleinere Sünden begingen die Entwickler zwar bei der Vertikalität, aber alles andere, egal ob Atmosphäre, das Gefühl der Isolation oder der Erkundungs-Aspekt, glückte ganz hervorragend. Diese fremde Welt durch Samus' Visier zu sehen war unglaublich. Durch die Kamera, die bei den Morph-Ball-Transformationen in eine Third-Person-Ansicht zurückging, gelang es sogar, einige klassische Serienelemente zu integrieren. ▶



» [GBA] Zero Mission war nichts anderes als ein aufgehübschtes Remake des ersten Teils.

METROID FUSION
GBA, 2002

Durchschnittliche Durchspielzeit: 5 Stunden
Speedrun-Rekord: 45 Minuten
Durchschnittliche Zeit für 100 %: 7,5 Stunden
Rekordzeit für 100 %: 1 Stunde 4 Minuten

METROID PRIME
GAMECUBE, 2002

Durchschnittliche Durchspielzeit: 13 Stunden
Speedrun-Rekord: 53 Minuten
Durchschnittliche Zeit für 100 %: 19 Stunden
Rekordzeit für 100 %: 1 Stunde 13 Minuten



SEQUENZ-BRECHER

Die korrekte Reihenfolge ist nur für Anfänger.

METROID PRIME

BESCHLEUNIGTE MOBILITÄT



■ Im ersten 3D-Abenteuer von Samus könnt ihr die Bewegungs-Upgrades schon Sekunden nach ihrem Eintreffen auf Tallon IV haben. Und zwar, indem ihr etwas vom Dach des Schiffs ausführt, das man „Dash Jump" nennt, während ihr einen Lock-on auf ein Objekt macht. So erreicht ihr die nahe liegende Kante, um die Space Jump Boots zu erhalten, die Doppelsprünge ermöglichen. Das wiederum gewährt euch Zugang zur Raketenerweiterung – sogar noch, bevor ihr den Werfer selbst kriegt!

DARK SOULS

SCHANDSTADT-HINTERTÜR



■ Schandstadt ist wohl einer der frustrierendsten Orte in *Dark Souls*. Deshalb kann man jeden Versuch verstehen, das Gebiet zu überspringen. Und da gibt es viele Möglichkeiten. Den Generalschlüssel als Startgeschenk zu wählen ist die einfachste Möglichkeit. Damit könnt ihr viele Gebiete und Boss umgehen und schließlich die leichtere Schandstadt-Route über das Tal der Drachen erreichen.

CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT

TOD AUSTRICKSEN



■ Es gibt viele Tricks, mit denen ihr das Schloss mit größeren Freiheiten erkundet, als die Entwickler es vorgesehen haben. Der mächtigste betrifft die Begegnung mit dem Tod, der euch eigentlich sämtliche Ausrüstung wegnimmt. Ja, ihr könnt die Szene überspringen und all den mächtigen Kram behalten, den ihr euch normalerweise nach der Begegnung mühsam zurückholen müsst. Ganz einfach ist es allerdings nicht, diesen Fehler im Programm zu nutzen.

SUPER MARIO WORLD

STERNENSTRASSE-ABKÜRZUNG



■ Es ist kein Metroidvania, aber auch hier könnt ihr einen Großteil des Spiels überspringen. Wenn ihr es richtig macht, könnt ihr die Donut-Ebene 1 durch einen geheimen Ausgang verlassen, was eigentlich erst nach dem Bewältigen des Grünen Schalterpalasts möglich wäre. Benutzt ihr den Umgang, kommt ihr in das versteckte Gebiet, um Donut-Rätsel 1 zu erreichen. Darüber geht es weiter ins Donut-Spukhaus und zur Sternenstraße.

THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME

EIN LINK NACH IRGENDWO



■ *Ocarina Of Time* ist eins der absoluten Highlights der Reihe – und doch gibt es viele Glitches, die ihr ausnutzen könnt. So bringt ihr den jungen Link in späte Dungeons im Spiel oder stellt verrückte Dinge mit Bomben an. Mittels solcher Tricks könnt ihr große Spielabschnitte überspringen oder die Dungeons in beliebiger Reihenfolge betreten, was den Titel besonders für Speedrunner interessant macht.



» [GBA] Zero Mission: Mit voll geladenem Balken und Salto schadet ihr den Gegner so sehr wie mit dem Screw-Angriff.

▶ „Ich denke, sie haben einen richtig guten Job gemacht, vielleicht war es sogar besser als die 2D-Vorgänger", lobt Thomas Happ die Retro Studios. Er selbst ist der Schöpfer von *Axiom Verge*, das von vielen als bestes Metroid seit Jahren gefeiert wurde, obwohl es mit der Serie an sich gar nichts zu tun hat. Thomas würde aus heutiger Sicht nur eine Sache an *Metroid Prime* ändern, nämlich ein Problem mit dem Visier, bei dem nur die leuchtenden Objekte wichtig sind. „Die Umgebungen sind so unglaublich toll gemacht. Deshalb ist es eine echte Schande, wenn du beim Scannen erkennst, dass es sich bei den meisten nur um leere Geometrieobjekte ohne Funktion handelt. In einem 2D-Spiel wäre das wohl kein Problem, in 3D fällt das auf. Leider schien das wohl nicht anders machbar zu sein."

Devin war ebenfalls beeindruckt von ersten 3D-*Metroid*. Die dritte Dimension stellt den Spieler vor ganz neue Herausforderungen: „3D verändert, wie sich Spieler im Raum bewegen", erläutert er. „Als Designer musst du beachten, was der Spieler aus jeder erdenklichen Blickrichtung sehen kann. Du musst außerdem herausfinden, wie der Spieler Plattformen nutzt. *Metroid Prime* bietet auch die Egosicht. Der Spieler sieht also durch die Augen von Samus. Das wirkt sich nicht nur auf die Kämpfe aus – dashen oder das





» [GameCube] *Metroid Prime* war der erste Serienteil mit 3D-Grafik.





Umkreisen von Gegnern versus Herumspringen, um ihn aus verschiedenen Richtungen anzugreifen. Er verstärkt auch die Immersion des Spielers im Kampfanzug." Doch die Mittendrin-Atmosphäre bringe auch Nachteile mit sich: „Du bekommt nur begrenzt mit, wie cool Samus aussieht, wenn du in der Egoperspektive unterwegs bist. Es ist zudem schwieriger, eine große Aktionsbandbreite in den Kämpfen abzubilden." Dafür wiederum könne man besser vermitteln, wie die Welt aussieht. Man müsse beim Wechsel von 2D auf 3D also Kompromisse machen, manche Dinge opfern, erziele aber auch Verbesserungen, die aus der Seitenansicht nicht möglich wären.

Retro Studios' *Metroid*-Spiel war aber nicht bloß eine exzellente Wiedergutmachung für die lange Wartezeit. Es wurde zu einer Trilogie auf GameCube. Die drei Spiele erschienen später auch als Komplettpaket für den Nachfolger Wii, bevor Nintendo *Ninja Gaiden*-Entwickler Team Ninja mit *Metroid Other M* betraute. Die Kämpfe in *Other M* waren herausragend gut, auch die Erkundung fühlte sich aus der Third-Person-Perspektive gut an. Was einigen Spielern nicht gefiel, war die Story, vor allem aber die Charakterisierung von Samus. War die Heldin in den Vorgängern eine starke Führungspersönlichkeit, wirkte sie für manche in *Other M* als schwach und fremdbestimmt.



» [Wii] Bestimmte Gebiete in *Metroid: Other M* erfordern den Wechsel zwischen der Ego- und der Third-Person-Perspektive.

» Die neuen *Tomb Raider*-Spiele sind Metroidvanias, genauso wie *Arkham Asylum*. « THOMAS HAPP

Die Einflüsse der 3D-*Metroids* ziehen sich heute durch viele Action-Adventures, so lassen sich Parallelen in Rocksteadys *Batman: Arkham* *Asylum* finden. Doch auch die 2D-Vorgänger strahlen ihre Designphilosophie weiter in die Zukunft aus. Neben dem bereits genannten *Axiom Verge* zählt das 2015 veröffentlichte *Ori And The Blind Forest* zu den gelungensten Metroidvanias dieser Art. Thomas glaubt zu wissen, weshalb diese Art von Spielen beliebt ist: „Es ist einfach gutes, zeitloses Gamedesign. Selbst die letzten beiden Teile von *Tomb Raider* oder *Arkham Asylum* sind Metroidvanias. Sie wurden nur nicht als solche beschrieben, weil sie keine 2D-Sidescroller sind." Olle sieht das ähnlich: „Es ist ein großartiges Rezept, das dir Raum für eine Menge starkes Gameplay bei relativ geringem Arbeitsaufwand gibt."

Castlevania und *Metroid* haben das Genre begründet und entscheidend weiterentwickelt. Wie sieht also die Zukunft für Metroidvanias aus, egal ob in 2D oder 3D? Thomas' Meinung dazu ist eindeutig: „Ich denke, sie werden niemals aus der Mode kommen." Das denken wir auch. *



METROID: ZERO MISSION
GBA, 2004
Durchschnittliche Durchspielzeit:
4 Stunden
Speedrun-Rekord:
26 Minuten 19 Sekunden
Durchschnittliche Zeit für 100 %:
6 Stunden
Rekordzeit für 100 %:
50 Minuten 15 Sekunden

RETRO-REVIVAL

The Elder Scrolls III: Morrowind

RIESIGE WELT ZUM DRINVERLIEREN.



» PUBLISHER: BETHESDA SOFTWORKS
» ERSCHIENEN: 2002
» HARDWARE: PC (SCREENSHOT), XBOX

Von Jörg Langer

Heute ist die *Elder Scrolls*-Serie einer der ganz großen Hirsche in Sachen Open-World-Rollenspiele, doch die Anfänge waren bescheiden. *The Elder Scrolls: Arena* war 1994 zwar riesengroß, aber auch riesenleer, und *Daggerfall* machte 1996 vor allem mit seiner Bugdichte von sich reden. Bei *The Elder Scrolls III: Morrowind* jedoch kamen Open-World-Weite, Programmqualität und Spielspaß erstmals zusammen.

Morrowind spielt „nur" auf einer Insel namens Vvardenfell, Teil der kaiserlichen Provinz Morrowind, doch die ist verdammt groß und sowohl schöner als auch gefüllter als bei den Vorgängern (und auch den anderen RPGs jener Zeit). Ein eigenwilliger, fast organischer Baustil herrscht hier vor, riesige Pilze schrauben sich in den Himmel, es gibt aber auch einen riesigen massiven Block von einer Stadt, in der man sich auch nach zig Spielstunden noch verlaufen kann. Dann gibt es die Mitte Vvardenfells, wo die Blight, die weiße Pest, ausgebrochen ist, die die ganze Insel zu vereinnahmen droht.

Genau um diese Blight und ihre Ursachen geht es im Spiel, aber wie üblich kann ich machen, was immer ich will. Etwa mehreren Gilden beitreten und es bis zu ihrem Oberhaupt bringen. Oder unzählige Dungeons erkunden. Die großen Fragen klären: Wieso sind

die Tief-Elfen verschwunden, sodass nur noch ihre effektiven, aber viel zu schweren Waffen herumliegen? Welche Rolle spielt der Nerevar-Kult? Eine große, wie ich mich erinnere, denn es gilt, im Auftrag des Kaisers einen bösen Gott zu besiegen …

Morrowind war eine Wucht, und das allein schon grafisch. An den Wasserspiegelungen – wir reden von der Frühzeit der Shader-Effekte – konnte ich mich kaum sattsehen, auch nicht an der mal idyllischen, mal trostlosen, aber immer fremdartigen Landschaft. Dazu die ungeheure spielerische Freiheit – *Morrowind* hat meine Liebe zur *Elder Scrolls*-Serie entflammen lassen. *



ELDER SCROLLS ONLINE: MORROWIND

Seit 2014 bietet Bethesda/Zenimax ein Online-Rollenspiel im Fantasy-Universum an: *Elder Scrolls Online*. Dafür erscheint am 6. Juni die *Morrowind*-Erweiterung, die das gesamte Gebiet des dritten Serienteils enthalten wird, also die Insel Vvardenfell. Und zwar so, dass sich Spieler des Klassikers von 2002 sofort darin zurechtfinden sollten: Die Städte und Dungeons sind an ihrem Platz, obwohl die Handlung 700 Jahren vor der von *Elder Scrolls 3* spielt.

Obwohl es die Erweiterung eines MMO ist, soll *ESO: Morrowind* auch für Einsteiger geeignet sein: 30 Story-Stunden warten darauf, erlebt zu werden. Es gilt, den Krieger-Poeten Vivec zu retten, damit er seinerseits die Vernichtung Morrowinds abwenden kann. Auch neue Helden können mit erfahrenen Spielern mitziehen, die Charakter-Fähigkeiten werden automatisch angepasst.

Käufer von *Elder Scrolls Online: Morrowind* (für PC, Mac, Xbox One oder PS4) erhalten auch das komplette Grundspiel mit weiteren vielen Hundert Stunden Inhalten. *ESO: Morrowind* ist ohne Abogebühren spielbar.



RETRO HEUTE SPIELEN



Möchtet ihr heutzutage Retro-Games spielen, muss es nicht auf der Original-Hardware sein. Ob Plug-and-Play-Konsolen, Multiformat-Konsolen oder offizielle Downloaddienste – Retro Gamer stellt euch die Alternativen vor.

Obwohl das Thema Retro Gaming in den letzten Jahren immer populärer wurde, ist es nicht immer einfach, dem Hobby zu frönen. Die Preise für Original-Hardware steigen, und auch die Technik moderner TV-Geräte macht einem zunehmend einen Strich durch die Rechnung.

Diese Probleme nehmen einige Hersteller jedoch zum Anlass, neue Hardware zu entwerfen: Ihre teils billig zusammengeramschten und auf Emulatoren vertrauende „Konsolen" versprechen oft den Umgang mit mehreren klassischen Plattformen, teils sogar in Handheld-Form, und obendrauf Extras wie das Anlegen von Savegames. Wir zeigen euch die interessanteren (und unserem Wissen nach legalen) Lösungen.

PLUG-AND-PLAY-KONSOLEN

Diese Konsolen bieten euch eine besonders günstige Möglichkeit, endlich mal die alten Klassiker auszuprobieren oder sie nach Jahren aufs Neue zu erleben.

NINTENDO CLASSIC MINI: NES



INFOS

- » **HERSTELLER:** Nintendo
- » **PREIS:** 69,99 Euro
- » **WEBSITE:** www.nintendo.de

Da Nintendo von der großen Nachfrage überrascht wurde, müssen wir gleich mit einer schlechten Nachricht beginnen: Das Nintendo Classic Mini: NES ist immer noch Mangelware, deshalb solltet ihr zuschlagen, wann immer sich die Möglichkeit ergibt. Auch Monate nach der Veröffentlichung ist es so gut wie nirgends verfügbar, Nachschublieferungen gibt es nur vereinzelt.



» [NES Mini] Die ersten beiden *Zelda*-Spiele dürfen natürlich nicht fehlen.

Wie wir in unserem Bericht in **Retro Gamer 1/2017** bereits festgestellt haben, ist das Mini-NES seine Investition durchaus wert. Optisch erinnert es an eine Miniatur-Ausgabe der originalen Nintendo-Konsole. Ein täuschend echter NES-Controller wird mitgeliefert, zusätzlich dürft ihr auch den Classic Controller der Wii anschließen. Beim Controller liegt auch die vielleicht größte Schwäche, denn das Kabel misst lediglich 75 Zentimeter.

Die 30 vorinstallierten Spiele werden über HDMI in 720p an den Fernseher übertragen, die Installation weiterer Titel ist offiziell nicht vorgesehen, aber über einen Software-Hack möglich. Bei der Auswahl der Spiele sind neben Nintendo-eigenen Klassikern wie *Super Mario Bros. 1*, *2* und *3* oder den ersten beiden *Zelda*-Spielen auch Third-Party-Beiträge wie *Final Fantasy* enthalten. Die Genres sind gut gemischt, inklusive einiger Zwei-Spieler-Klassiker wie *Bubble Bobble*. Die Darstellung erfolgt in echten 60 Hertz, die Emulation ist sehr originalgetreu – inklusive damaliger Fehler wie das recht starke Sprite-Flackern.

Darüber hinaus hat das Mini-NES ein paar Vorteile an Bord. Ihr habt etwa die Wahl zwischen 16:9-, 4:3- und Originalformat-Modus und könnt einen künstlichen CRT-Filter über das Bild legen. Außerdem dürft ihr zu jeder Zeit pro Spiel vier eigene Spielstände anlegen. Es gibt definitiv keine günstigere Alternative, sich eine NES-Bibliothek zuzulegen – vorausgesetzt, ihr könnt noch ein Nintendo Classic Mini: NES ergattern.



» [NES Mini] Ein CRT-Filter sorgt für mehr Authentizität.





» Ein zweiter Controller ist separat erhältlich, es funktioniert auch der Wii-Classic-Controller.

SO KLEIN IST MINI WIRKLICH

NES-KONSOLE



256 x 201 x 86 mm

NES-CARTRIDGE



140 x 104 x 16 mm

NES MINI



126 x 99 x 42 mm

PLUG-AND-PLAY-KONSOLEN

ATARI FLASHBACK 7 UND FLASHBACK PORTABLE

» HERSTELLER: AtGames » PREIS: 49,99 Dollar
» WEBSITE: www.atgames.us



Das Atari Flashback ist bereits in mehreren Versionen erschienen. Das Flashback 7 enthält 101 vorinstallierte Spiele und unterstützt die originalen Controller. Die Handheld-Variante Atari Flashback Portable bringt 60 Spiele mit – und zusätzlich die Option, weitere per SD-Karte einzubinden.



FLASHBACK IN DIE ZUKUNFT



Ray Attiyat vom Hersteller AtGames spricht über seine Produkte.

RG: Warum habt ihr euch auf das Mega Drive und den Atari 2600 spezialisiert?
RA: Sega und Atari sind in der Retro-Szene sehr beliebt – für uns war die Partnerschaft mit diesen Firmen daher fast schon selbstverständlich. Doch unser Augenmerk soll nicht nur auf diesen beiden Unternehmen liegen, wir werden auch weiterhin Retro-Produkte zu anderen Firmen bringen.

RG: Weshalb sind die Geräte bei Spielern so angesagt?
RA: Es sind die Spiele. Sie sprechen auch heute noch viele Leute an und verbinden ganze Spielergenerationen. Die Leute spielten die Klassiker schon, als sie selbst jung waren, und jetzt spielen sie sie wiederum mit ihren Kindern oder Enkeln. Hinzu kommt aber auch der starke Fokus von Blogs, Streams und Social-Media-Kanälen auf Retro Gaming. Auf diese Weise werden neue Spieler an das Thema herangeführt, das hilft der Popularität unserer Produkte natürlich.

RG: Warum verbaut ihr manchmal Slots für SD-Karten?
RA: Wir probieren immer mal etwas Neues aus. Auch einige Spieler wünschten sich den SD-Card-Support.

RETRO-BIT GENERATIONS



INFOS

» **HERSTELLER:** Retro-Bit
» **PREIS:** 60 Dollar
» **WEBSITE:** www.retro-bit.com

Anstatt sich ausschließlich auf eine einzelne Plattform oder einen speziellen Hersteller zu konzentrieren, bündelt die Konsole von Retro-Bit Spiele namhafter Hersteller wie Capcom, Data East, Irem, Jaleco und Piko Interactive. Das Paket enthält einen Controller, der mit seinen sechs Tasten an den des Mega Drive erinnert, und gibt sein Bildsignal über Composite oder HDMI aus. Speicherstände werden auf dem internen Speicher oder einer SD-Karte abgelegt. Das Retro-Bit Generations enthält über 100 Arcade-, NES-, SNES-, Game-Boy- und Mega-Drive-Spiele, unsere Highlights sind *R-Type III* und *Super Ghouls'n Ghosts.* Die Konsole ist noch recht neu und derzeit ausschließlich per Import (etwa über Amazon.com) erhältlich.



» [Retro-Bit Generations] Das übersichtliche Interface der Konsole.

AUF ALTEN NEUEN PFADEN



Richard Igros und Kris Mendez von Retro-Bit geben uns exklusive Einblicke in die Entwicklung ihrer Generations-Konsole.

RG: Retro-Bit war vor allem für Zubehör und Klon-Hardware bekannt. Jetzt begebt ihr euch auch auf den Plug-and-Play-Markt. Wie kam es dazu?
KM: Seit 2007 produzieren wir für Gamer Geräte, mit denen sie ihre Originalmodule abspielen können. Wir wollten aber auch jene Spieler erreichen, die diese nicht im Original besitzen und nicht mit ihnen aufgewachsen sind. Unser Ziel war es, ihnen die Arbeit abzunehmen, die Spiele selbst zusammensuchen zu müssen. Jetzt können sie einfach mit ihnen Spaß haben.

RG: Anders als die meisten Konsolen dieser Art beschränkt ihr euch nicht auf einen Hersteller oder eine Plattform. Ihr habt euch um diverse Lizenzen von Capcom, Irem, Jaleco und Co. gekümmert. Warum habt ihr euch für diesen Weg entschieden?
KM: Das Tolle an dieser Branche ist doch, dass man nicht nur mit einer Konsole oder einem Publisher zu tun hat. Hätten wir uns bei der Konsole auf nur eine Plattform eingeschränkt, hätte sie weniger Reiz ausgeübt. Also hatten wir es schon sehr früh auf eine große Vielfalt abgesehen. Wir wollten jedem die Möglichkeit geben, die unterschiedlichsten Stile kennenzulernen. Wenn sie die Spiele vorher nicht kannten, finden sie vielleicht auch neue Lieblinge.

RG: Wie lief die Auswahl der Spiele ab. Einige Entscheidungen erscheinen sehr interessant – *Super R-Type* und *R-Type III* sind etwa dabei, das Original aber nicht.
RI: Bei der Zusammenstellung der Liste ging es uns darum, uns viele bekannte Spiele renommierter Publisher zu sichern. Anfangs hatten wir Jaleco und Data East im Boot, später stießen Irem und Piko hinzu. Mit diesen Publishern zu arbeiten war eine Ehre. Allerdings funktionierten einige Spiele beziehungsweise einige Daten nicht richtig auf dem Generations und mussten daher wieder gestrichen werden. Die Chance steht aber nicht schlecht, dass einige dieser Titel auf späteren Revisionen oder anderer Retro-Bit-Hardware zu finden sein werden.

RG: Die Versionen auf dem Retro-Bit Generations scheinen uns bunt gemischt von den unterschiedlichsten Plattformen zu stammen …
KM: Das ist richtig, und das gefällt uns auch so gut daran. Auf dem Generations befinden sich Spiele vom NES, SNES und Game Boy, aber auch Ports von Automatenspielen und vom Mega Drive. Am Ende ist es diese Mischung, die die Spieler, ob nun jung oder alt, überzeugt.



ZX SPECTRUM VEGA



INFOS

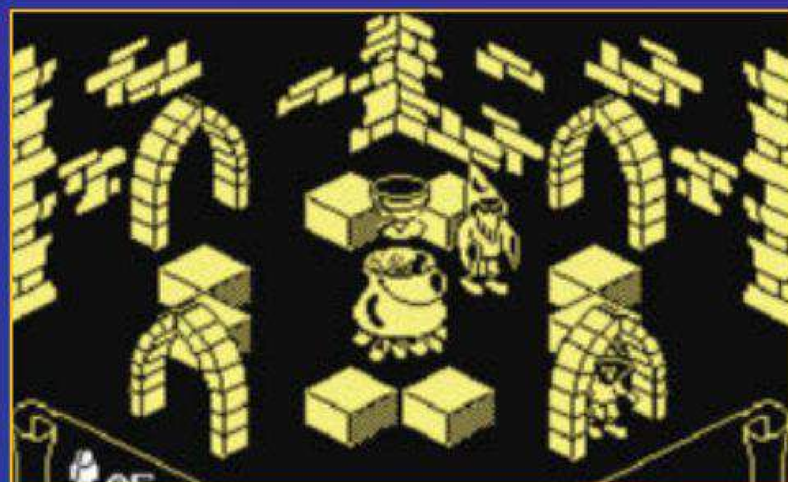
» **HERSTELLER:** Retro Computers Ltd.
» **PREIS:** circa 80 Euro
» **WEBSITE:** www.retrocomputerslimited.com

Wenn es euch vor allem auf eine große Masse an Spielen ankommt, seid ihr hier genau richtig: Der ZX Spectrum Vega erschlägt euch mit gleich 1.000 vorinstallierten Titeln – und wenn das nicht reicht, sorgt ihr per SD-Karte für Nachschub. Die Qualität der Emulation ist gelungen, auf größere Probleme sind wir beim Ausprobieren nicht gestoßen.

Wie bei den meisten Plug-and-Play-Konsolen seid ihr auch beim Vega an den fest verbauten Controller gebunden. Die Kabellänge ist ausreichend, trotzdem hätten wir uns gewünscht, eigene Controller anschließen zu können. Mal abgesehen davon, dass sich das Pad nicht gut anfühlt: Es ist alles andere als authentisch, Spectrum-Spiele mit Joypad statt Joystick zu spielen. Auch dürfen wir keine eigene Tastatur anschließen und müssen beispielsweise bei Text-Adventures auf ein umständliches virtuelles Keyboard zurückgreifen.

DIE ZUKUNFT

Der Nachfolger zum Vega soll 2017 kommen. Der Vega Plus ist ein Handheld mit LCD-Screen mit der Option, eine externe Tastatur anzuschließen.



» [ZX Spectrum] *Knight Lore* von Ultimate wurde für den Vega lizenziert.

WIEDERBELEBUNG EINES KLASSIKERS

Q&A

Paul Andrews von Retro Computers über die Überarbeitung des legendären Computers.

RG: Der Vega kam auf Indiegogo sehr gut an. Womit erklärst du dir den Erfolg?
PA: Die Crowdfunding-Kampagne kam für viele überraschend. Ich denke, dass nur die wenigsten Fans damit gerechnet hatten, dass irgendwann noch mal ein Produkt mit Sir Clives Namen auf den Markt kommt. Bei den meisten dürften wir damit genau in ihr Nostalgie-Zentrum getroffen haben. Ursprünglich wollte ich das Projekt schon vor zwölf Jahren in Angriff nehmen, damals noch als Handheld. Es war ein langer Weg.

RG: Bist du immer noch der Meinung, dass ein Composite-Ausgang ausreicht?
PA: Als damals Chris Smith an dem Gerät saß, hatten wir nur die Möglichkeit, mit den originalen Komponenten zu arbeiten. Wir wollten die Hardware so erschwinglich wie möglich anbieten. Die Entscheidung, sie im UK herzustellen, war aus moralischen Gründen sicher richtig, nicht aber hinsichtlich der Kosten. Das nämlich widersprach letztlich unserem Günstig-Ansatz. Im Nachhinein hätten wir sicher einige Sachen anders gemacht. Aber wir sind für zukünftige Projekte lernfähig.

RG: Gerade für Text-Adventures ist das fummelige Interface ziemlich unglücklich…
PA: Das Interface funktionierte eigentlich ziemlich gut, Chris hatte für die Auswahl von Wörtern und Buchstaben neuartige Ideen. Aber ich muss zugeben: Es ist ein wenig kniffelig.

RG: Wie fühlt man sich als Erschaffer eines Nachfolgers der Sinclair-Produktreihe?
PA: Den Vega und den Vega Plus zu entwickeln war eine tolle Erfahrung. Ich bin ungelogen einer der größten Fans von Sir Clive Sinclair und besitze eine der besten Sammlungen seiner Produkte. Ihn zu treffen war daher eine große Freude für mich. Rein auf die Arbeit bezogen war es aber vermutlich eine der anstrengendsten Phasen meines Lebens. Es war sehr, sehr harte Arbeit.



EBENFALLS ERHÄLTLICH

NEO-GEO X

» **HERSTELLER:** Tommo Inc.

Als günstigere Alternative zu einem echten Neo-Geo gibt es diesen Handheld mit Docking Station, HDMI-Ausgang und 20 Spielen (unter anderem *Metal Slug* und *Fatal Fury*). Der Joystick ist gut, der Handheld fühlt sich jedoch billig an.





INTELLIVISION FLASHBACK

» **HERSTELLER:** AtGames

Mit dem Intellivision Flashback erhaltet ihr 60 Spiele, mit denen Mattel den Giganten Atari Ende der 70er und Anfang der 80er Jahre vom Thron stürzen wollte. Die Emulation ist abseits einiger Soundprobleme okay, *Tower of Doom* läuft jedoch nicht richtig.

COLECOVISION FLASHBACK

» **HERSTELLER:** AtGames

Colecos Ausflug auf den Konsolenmarkt war kurz. Nun könnt ihr immerhin 60 Spiele wie *Zaxxon* und *Choplifter* nachholen. Die Controller sind besser als die Originale, die Emulationsgeschwindigkeit und der Sound jedoch manchmal etwas ungenau.



MULTIFORMAT-KONSOLEN

Die folgenden Geräte kombinieren jeweils mehrere Plattformen und sind damit ein toller Platzsparer. Darüber hinaus haben sie in der Regel sinnvolle Zusatzfunktionen.

RETRO FREAK

INFOS

- » **HERSTELLER:** Cyber Gadget
- » **PREIS:** ab 200 Euro
- » **WEBSITE:** www.cybergadget.co.jp/retrofreak

Der aus Japan stammende Retro Freak unterstützt Original-Module für Famicom, SNES, Game Boy, Game Boy Color, Game Boy Advance, Mega Drive als auch für PC Engine und Supergrafx. Das System an sich ist ohne Region-Lock, für europäische NES-Cartridges ist ein Adapter vorhanden. In Japan ist außerdem noch ein Zusatzadapter für die Systeme SG-1000, Mark III und Game Gear erhältlich.

Als Besonderheit lassen sich die Spiele von ihren Modulen auf dem internen Speicher ablegen, sodass ihr die Cartridge danach quasi nicht mehr benötigt. Außerdem dürft ihr – anders als beim Retron 5 – weitere Titel per SD-Card abspielen. Die HDMI-Videoausgabe liegt bei 720p, die Emulation gibt keinen Grund zur Klage, außerdem stehen diverse Filter wie Scanlines bereit. **Vorsicht:** Die Original-Controller der unterstützten Plattformen können nur über externe Zusatzboxen angeschlossen werden. Achtet beim Kauf darauf, dass diese enthalten sind.





» [PC Engine] Die Kompatibilität zur PC Engine ist der vielleicht größte Vorteil gegenüber dem Retron 5.



» [Mega Drive] Je nach Zählweise unterstützt der Retro Freak bis zu zwölf Konsolen.

RETRON 5

INFOS

- » **HERSTELLER:** Hyperkin
- » **PREIS:** circa 180 Euro
- » **WEBSITE:** www.retron5.com

Der Retron 5 richtet sich mit seiner Unterstützung für NES, SNES, Game Boy, Game Boy Color und Game Boy Advance vor allem an Nintendo-Fans, darüber hinaus laufen auch Mega-Drive-Spiele. Auf einen Region-Code wurde verzichtet, sodass auch Software für das Famicom und das Super Famicom funktioniert.



» [NES] Egal woher – eure NES-Module laufen.

Wer keine Lust auf den mitgelieferten Billig-Controller hat, schließt bis zu jeweils zwei Joypads für NES, SNES oder Mega Drive an, die Ausgabe erfolgt über Composite oder HDMI, Letzteres mit einem Upscaling auf 720p. Der Slot für SD-Karten ist nur für Übersetzungen oder Patches gedacht, eigene ROMs dürft ihr auf diesem Weg nicht laden. Die Emulation ist sauber und wird nur selten durch Kompatibilitätsprobleme getrübt. Zahlreiche Bildfilter sind selbstverständlich ebenfalls dabei. Auf der Negativseite stehen lediglich etwas zu lange Ladezeiten sowie bei einigen Exemplaren zu knapp bemessene Modul-Slots. Und hochwertig fühlt sich das Gerät keinesfalls an.



» [SNES] Manche Käufer klagen über einen zu knappen Slot für US-SNES-Module.







CHERRY©
MX-RED-Schalter



WIN-KEY-LOCK-
Funktion



Anti-Ghosting &
N-Key-Rollover

LC-KEY-MECH-1

Die neue mechanische Gaming-Tastatur von LC-Power,
schnell und effizient dank den
ultrapräzisen CHERRY©-MX-RED-Schaltern!



* Mechanische Gaming-Tastatur mit CHERRY©-MX-RED-Schaltern
* Anti-Ghosting zur Verhinderung einer fehlerhaften Signalinterpretation
* N-Key-Rollover-Funktion zur gleichzeitigen Auslesung aller Tasten
* WIN-KEY-LOCK-Funktion zur Sperrung der Windows- & App-Taste
* Vier Hintergrundbeleuchtungsmodi sowie einstellbare LED-Helligkeit
* Hochwertiges Aluminium-Top-Cover
* Acht Multimedia-Tasten
* Sechs programmierbare Makro-Tasten
* Plug'n'Play

LC-Power-Produkte u.a. erhältlich bei: Bora-Computer.de - Cyberport.de | .at - KMComputer.de - Mindfactory.de - Reichelt.de - Brack.ch - Digitec.ch - Steg-Electronics.ch

RETRO-ERWEITERUNGEN

Einer der größten Feinde eurer Original-Hardware ist die Zeit: Batterien geben den Geist auf, modernen TVs fehlen die passenden Eingänge. Wir stellen euch Geräte vor, die euch in solchen Fällen helfen können.



RETRODE



INFOS

» **HERSTELLER:** OpenPandora
» **PREIS:** 65 Euro
» **WEBSITE:** www.retrode.org

Bei der Retrode handelt es sich um eine kleine USB-Box, mit der ihr Zugriff auf eure Originalmodule bekommt. Eingesteckt in den PC lassen sich die Daten von Cartridges für SNES/Super Famicom sowie Mega Drive/Genesis auslesen, als ROM speichern und gleich in einem Emulator eurer Wahl spielen. Dank jeweils zwei entsprechender Ports könnt ihr hierfür auch die echten Joypads verwenden.

Richtig interessant wird es, wenn ihr die Basis-Retrode um separat erhältliche Plug-ins erweitert. Auf diese Weise unterstützt die unscheinbare Hardware plötzlich auch das Master System, den N64 und den Game Boy. Darüber hinaus haben Nutzer der Retrode für elektronisch Versierte Schaltpläne für weitere Plug-ins bereitgestellt.

Wichtig zu erwähnen ist jedoch, dass nicht jede Plattform den Transfer von Savegames ermöglicht und einige Spiele weitere Anpassungen benötigen. Dank einer guten Anleitung und einer aktiven Community sollten sich echte Probleme allerdings in Grenzen halten.



» [GBA] Per Retrode erhaltet ihr PC-Zugriff auf eure eigenen Module.

EVERDRIVE

INFOS

» **HERSTELLER:** Krikzz
» **PREIS:** Abhängig von der Plattform
» **WEBSITE:** www.krikzz.com



» [Mega Drive] Eine ganze Sammlung auf einem Modul? Everdrive ist euer Freund.

Wirken sie auf den ersten Blick wie ganz normale Module, entpuppen sich die Everdrives schnell als All-in-one-Cartridge für die Systeme eurer Wahl. Der Clou ist nämlich der Slot für eine SD-Karte, auf die ihr etwa in Verbindung mit der Retrode eure komplette Sammlung auf einer Cartridge vereinen könnt.

Ein weiterer großer Vorteil ist die Aushebelung des Region-Locks – mit einem Everdrive müsst ihr euch daher keinerlei Gedanken über Import-Adapter oder Ähnliches machen. Auf einem Turbo Everdrive lassen sich darüber hinaus auch CD-ROM-Spiele für das TurboGrafx speichern, das Mega Everdrive unterstützt auch das Master System.

Von ihrer Aufmachung wirken die Everdrives allerdings ein wenig billig, die TurboGrafx-Variante etwa hat nicht einmal ein Gehäuse. Außerdem werden Zusatzchips, die sich auf den originalen Modulen befanden, nicht immer unterstützt. Entsprechende Spiele könnten deshalb den Dienst verweigern.



OPEN SOURCE SCAN CONVERTER

INFOS

» **HERSTELLER:** VideogamePerfection.com
» **PREIS:** 156 Pfund (Import, ohne Fernbedienung und Stromstecker)
» **WEBSITE:** www.videogameperfection.com

Der OSSC ist ein Bildprozessor des Finnen Markus Hiienkari. Er hat Eingänge für RGB Scart, VGA und Komponente, die Ausgabe erfolgt über DVI und analoges Audiosignal. Anders als der XRGB Mini ist der OSSC eher ein Zeilenverdoppler als ein vollwertiger Videoscaler. Aus einem 240p-Signal macht er also 480p beziehungsweise 720p im Dreifach-Modus. Um die Intensität anzupassen, könnt ihr Scanlines hinzufügen.

Der größte Vorteil des OSSC ist ganz klar die lagfreie Umsetzung, die für ein faszinierendes Ergebnis sorgt. Perfekt ist das kleine Gerät jedoch nicht. Die 720p-Ausgabe wird nicht von jedem Fernseher erkannt. Einige Besitzer berichten auch von Problemen mit dem SNES, die wir allerdings nicht bestätigen können. Falls ihr Interesse habt, ist Geduld angebracht: Derzeit ist der OSSC ausverkauft, ihr könnt euch nur auf eine Warteliste eintragen lassen.





DER KÖNIG DES UPSCALING

Matt Buxton von VideoGamePerfection.com über die Markteinführung des OSSC.

Q&A

RG: Wie bist du auf das Projekt aufmerksam geworden?
MB: Zum ersten Mal davon erfahren habe ich, als Markus Hiienkari im Hardware-Forum auf *http://shmups.system11.org* davon schrieb. Ich war sofort daran interessiert. Ich dachte schon länger, dass es toll wäre, einen Zeilenverdoppler zu haben, der günstiger als das XRGB Mini ist und dazu auch noch ohne Lags. Viele TVs kommen wunderbar mit 480p klar, die Hürde war also vor allem der Sprung von 240p auf 480p. Wer unbedingt möchte, kann dann noch immer einen zusätzlichen Scaler benutzen.

RG: Warum hast du dich dazu entschieden, den OSSC in großen Mengen zu produzieren?
MB: Zum Test ließ ich anfangs nur 100 Exemplare herstellen. Aber das Interesse war groß genug. Um ehrlich zu sein, fehlten uns für eine größere erste Charge die Mittel.

RG: Inwiefern wirkt sich der Open-Source-Ansatz positiv auf das OSSC aus?
MB: Wir profitieren ganz klar von der Community. Wir können viel schneller Änderungen basierend auf User-Feedback umsetzen als etwa Micomsoft bei ihren XRGB-Scalern. Außerdem können andere Benutzer Funktionen ergänzen – einer von ihnen hat beispielsweise ein Add-on mit digitalem Sound entwickelt, es befindet sich gerade bei Markus im Beta-Testing. Ein anderer User hat die Menüs ins Japanische übersetzt.

RG: Der OSSC ist so beliebt, dass man sich bei Kaufinteresse auf eine Warteliste eintragen muss. Wird sich die Lage bald entspannen? Wie häufig bekommt ihr neue Lieferungen?
MB: Wir hoffen, die Warteliste irgendwann 2017 komplett abbauen zu können. Wir sind nur eine kleine Firma und benötigen die Einnahmen der aktuellen Lieferung, um eine weitere in Auftrag zu geben. Wir werden allerdings auch immer bekannter – solltet ihr also über einen Kauf nachdenken, tragt euch lieber frühzeitig in die Warteliste ein. Eine Verbindlichkeit geht ihr damit jedenfalls nicht ein.

XRGB MINI FRAMEMEISTER



INFOS

» **HERSTELLER:** Micomsoft
» **PREIS:** circa 500 Euro
» **WEBSITE:** www.micomsoft.co.jp

Anders als es der Name vermuten lässt, stammt der Framemeister nicht aus Deutschland, sondern aus Japan. Der vollwertige Videoscaler empfängt seine Bildsignale über Composite, S-Video, RGB Scart, VGA, Komponente und HDMI und gibt diese per HDMI aus.

Der Framemeister wandelt die Signale in eine maximale Auflösung von 1080p um und beherrscht zusätzlich diverse Funktionen wie Scanlines sowie die Anpassung des Bildverhältnisses oder der Schärfe. Bei der Umsetzung entsteht ein Input-Lag von 24 Millisekunden – das ist nicht viel, aber bei einzelnen Spielen ist er spürbar.

Hinzu kommen ein paar Bugs, etwa in Verbindung mit speziellen Bildschirm-Modi wie beim Multiplayer-Modus von Sonic 2 auf dem Mega Drive. Zudem benötigt der Framemeister recht lange beim Wechsel der Auflösung, wenn beispielsweise die Menüs von Haus aus höher als das eigentliche Spiel gerendert werden.



MACHINA OBSCURA

VERGESSENE SPIELE-MASCHINEN



Von Winnie Forster

Dragon 32

Ein walisischer Drache, der nicht hochkommt und das Fliegen auch in seiner zweiten Heimat Spanien nicht lernt: **Retro Gamer** erinnert an diesen hoffnungslosen Fall.

DIE FAKTEN

Dem Siegeszug der Konsolen bereitet Anfang der 80er Jahre der Boom der Heimcomputer ein jähes Ende – für unter 1000, bald unter 500 Mark sind „echte" Rechner plötzlich erschwinglich. Jeder möchte zu Hause einen Computer. Allein 1982 wird ein Dutzend unterschiedlicher Computer-Formate und -Familien auf den Markt gedrückt, darunter Eintagsfliegen wie Spectravideo, Oric und eben Dragon. Es entbrennt ein Krieg um Marktanteile, Endkunden und Software-Unterstützung. Nur ganz wenige Computer-Bauer überleben – Dragon Data ist nicht darunter.

Wer erfand den Heimcomputer? Bei der Frage nach den Begründern des späteren Multimilliardenmarkts schwanken IT-Historiker zwischen drei amerikanischen Namen – Commodore, Apple und Tandy. Sie alle starten 1977 die Serienfertigung und bringen Komplettcomputer US-weit in die Geschäfte. Der Tandy TRS-80 (Foto) erscheint fast zeitgleich mit Commodore Pet und Apple II. Obwohl von den Mitbewerbern bald abgehängt, erhält der „Trash" immerhin gut 200 halbwegs professionelle Spiele – von denen ein guter Teil den transatlantischen Sprung auf Dragon 32 schafft.



Mit den Dragon-32-Umsetzungen von drei 3D-Ballerspielen beauftragt der Hobby-Musiker und Spectrum-Profi Steve Turner einen jungen Band-Kollegen. Andrew Braybrook erledigt den Job mit Bravour, bevor er sich dem C64 zuwendet und die beiden das Programmierstudio Graftgold gründen. Braybrooks Puzzle-Actionspiel *Paradroid* und der Über-Scroller *Uridium* werden europaweite C64-Bestseller, doch ihm und Turner gelingt der Umstieg von Amiga auf PlayStation nicht. Mitte der 90er Jahre schließen sie Graftgold und verlassen die Branche.

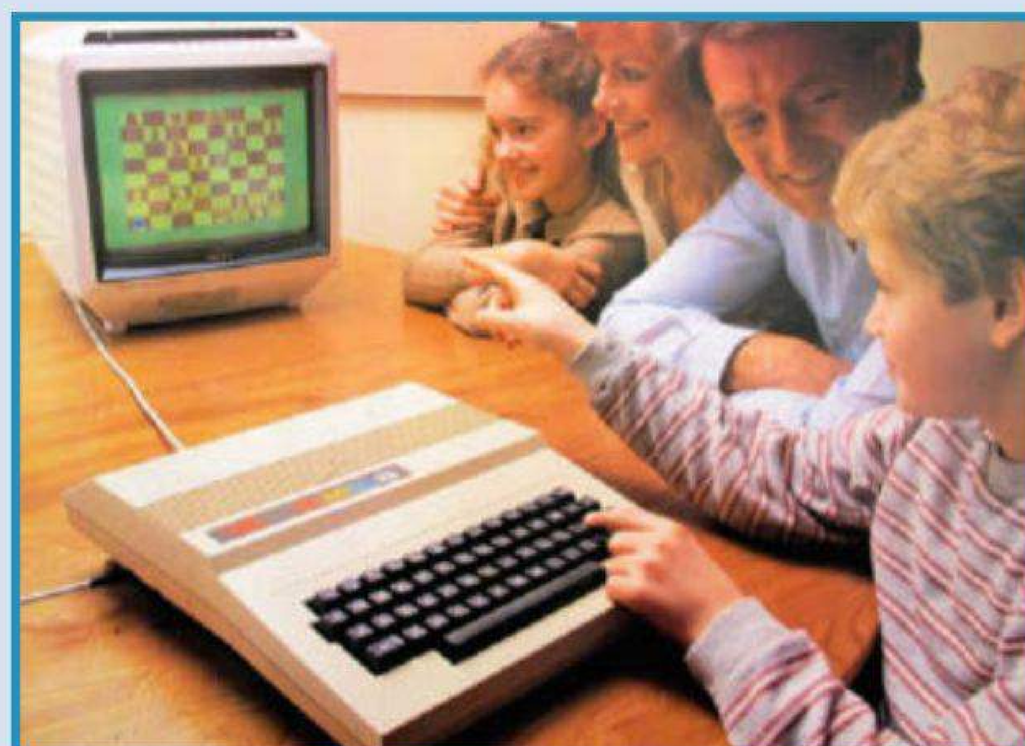


» Ein knappes Action-Dutzend veröffentlicht Dragon Data auf Modul,doch das Gros der Software erscheint auf billiger Kassette.

Fünf Jahre lang beherrschen Atari und „Nur zum Spielen!"-Konsolen die Szene, dann beginnt der Siegeszug der Computer: Fast über Nacht werden Tastatur, High-Res-Grafik, Mehrkanal-Ton und bis zu 64 KByte Speicher zum Muss für jede Bude männlicher Wesen zwischen 12 und 22. Im Krieg der Formate, der ab 1982 tobt und bis 1985 den Markt bereinigt, gibt es neben dem C64 nur wenige Gewinner, aber ungezählte Opfer. Zu Letzteren gehört der einzige walisische Heimcomputer: Trotz staatlicher Subvention und stolzem Drachen im Firmenwappen bleibt der Dragon 32 ein Tiefflieger, der weder in seiner Heimat noch auf dem Kontinent abhebt.

Nur die wenigsten behalten den Durchblick, als Anfang der 80er Jahre eine Homecomputer-Lawine über uns hereinbricht: Von Apple bis Thomson, von Atari bis Sharp bringt quasi jeden Monat eine neue Firma einen 8-Bit-Heimcomputer auf den Markt. Jeder soll besser sein als der Rest. Und keiner ist mit irgendeinem Mitbewerber kompatibel. Dabei sind die technischen Daten und Komponenten fast austauschbar: 8 bis 32 Kilobyte Speicher (48 oder gar 64 KByte gelten als Oberklasse-Luxus), „hochauflösende" Pixelgrafik in vier bis acht Farben, dazu Ein-Kanal-Piepser oder Drei-Kanal-Sound von TI, GI oder Yamaha. Als Hardware-Herzstück dient entweder eine MOS-CPU 6502 (Apple II, VC 20, Atari 800) oder der ähnliche Z80-Chip von Zilog (Sharp, Sinclair und Sega, später Schneider CPC). In dieser Beziehung fällt aus der Reihe, was der britische Spielzeughersteller Mettoy und dessen Elektroniktochter Dragon Data im August 1982 präsentieren: Mit seinem 6809-Chip von Motorola wirkt der Dragon 32 je nach Sichtweise revolutionär oder einfach nur hoffnungslos exzentrisch. Ein Vorteil ist die CPU-Wahl nicht: Britische Programmierer fühlen sich entweder dem Z80 oder dem 6502 verbunden und haben null Interesse an dem Chip. Lediglich der zwei Jahre vorher vorgestellte TRS-80 Color Computer (CoCo) der US-Firma Tandy hat dieselbe CPU, die dezent mehr Leistung zu etwas höherem Preis bringt als die Platzhirsche.

» 1983 ist Dragon Data „erfolgreichster Computerhersteller" – ganz kurz und nur in Wales, nicht etwa weltweit. Der Dragon 32 hat eine Motorola-CPU und einen Modulschacht (auch für Erweiterungen), serienmäßig aber nur vier Farben, 32 KByte Speicher und keinen Soundchip.



» Ein Rechner für schlaue User jeder Generation: Auf der Dragon-32-Verpackung lacht die ganze Mittelklasse-Familie.

Verspielte Schreibmaschine

So gerät der Spectrum- und C64-Konkurrent im nüchternen Schreibmaschinen-Gehäuse zum CoCo-Nachbau, der auch den gleichen Videochip besitzt, dazu verbessertes Extended Basic und ein paar kleinere Modifikationen. „Die Copyright-rechtlich bedenkliche Maschine hatte das gleiche Keyboard-Layout", bemerken die IT-Archäologen


» Äußerlich ist der Komplettrechner hübsch und sachlich, mit TV-Ausgang, Reset-Knopf, Datasette-Port sowie Centronics-Schnittstelle, die von zwei Joystick-Buchsen flankiert wird.





» Microdeal, der einzig fleißige Dragon-Software-Verlag, gibt der Plattform ein inoffizielles Maskottchen. Das grinsende Gesicht erinnert an MADs Alfred E. Neumann, und auch die *Cuthbert*-Action-Spiele sind schamlos bei US-Vorbildern abgekupfert.

von Worldofdragon.org, „die gleichen Anschlüsse und die gleiche Speicheraufteilung." Der Dragon 32 ist nicht voll kompatibel zu seinen amerikanischen Geschwistern, aber technisch so ähnlich, dass Tandy-Software einfach und schnell für Europa konvertiert ist. Das bleibt der einzige Trumpf für die walisische Nischenplattform: Zum Systemstart kann Dragon Data *Cosmic Invaders*, *Ghost Attack*, *Meteoroids* und acht weitere US-Spiele auf Modul veröffentlichen, zusätzlich Kassetten mit den Adventures von Scott Adams, Ken Kalishs *Demon Attack*-Klon *Devil Assault* oder dem vergnüglichen *Crazy Painter*.

Dragon Data selbst geht schnell die Puste aus, sodass sich die Dragon-Szene bereits ab 1983 auf unabhängige Software-Lieferanten verlässt. Kurzzeitig kümmern sich zwar viele Firmen um den Dragon 32 – Virgin, Beam/Melbourne House, Hewson, Argus, Blaby und Incentive –, langfristig bleibt jedoch nur eine: Microdeal produziert und vermarktet bis 1987 fast 100 Kassettenprogramme und erfindet das inoffizielle Dragon-Maskottchen Cuthbert. Nachdem Microdeal im Sommer 1984 gegen Software-Piraten vor Gericht zieht, wird die Firma selbst zum Beklagten in einem Coypright-Streit. Das aus Amerika importierte, in *Cuthbert in the Jungle* umbenannte Jump-and-run entpuppt sich als Klon von Activisions *Pitfall!* Der bebrillte Held klaut auch bei anderen, mit *Cuthbert in the Mines*, *Cuthbert goes Walkabout* (bei *Amidar*) und *Cuthbert goes Digging* (bei *Space Panic*).

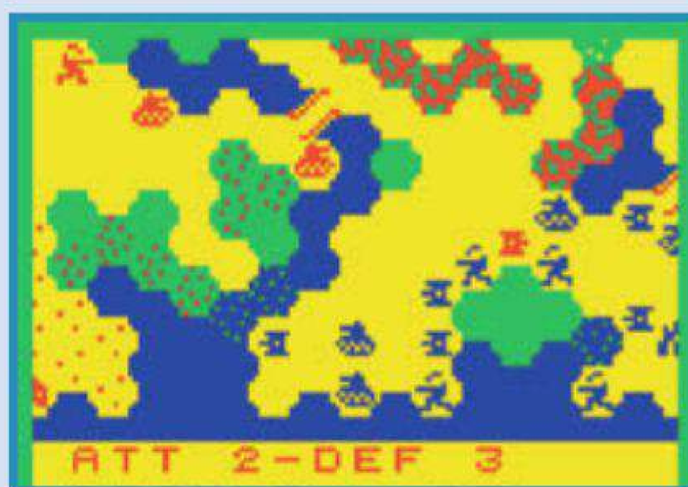
Es sind die finalen Jahre fröhlicher Nachmacherei, als heutige Star-Programmierer noch Schulkinder sind, die ihre Lieblingsautomaten für ihren Rechner coden und dafür 150 Pfund vom frischgebackenen Software-Verleger einschieben. Fast jeder Arcade-Hit bekommt ein Dragon-Gegenstück: *Galaga* (Klon: *Galagon*), *Joust* (Klon: *Buzzard Bait*), *Bosconian* (Klon: *Draconian*), *Burgertime* und *Time Pilot*. So ist die Software-Situation anfangs gar nicht mal so schlecht. Zudem werden Klassiker von Spectrum oder C64 offiziell für Dragon 32 umgesetzt, etwa die Adventures von Brian Howarth und die *Mountains of Ket*-Trilogie, die Kult-Hüpferei *Chuckie Egg*, Richard Langs *Cyruss Chess* und Kevin Toms *Football Manager,* Oceans *Hunchback* sowie *Gridrunner* und *Lazer Zone* von Code-Hippie Jeff Minter.

Spanischer Ausverkauf

Doch das Angebot von fast 200 Spielen hilft in dieser engen Marktsituation wenig. 1982 bis 1984 sind einfach zu viele Homecomputer unterwegs. Deshalb winken große Kaufhausketten wie WH Smith ab, als Dragon mit einem weiteren ankommt. In der Heimat UK, dem damals dominierenden IT-Markt, setzen sich Spectrum, BBC B und Amstrad CPC durch, im Rest von Europa vor allem der C64. Für den Dragon 32 spricht eigentlich nur die solide Tastatur, die laut Werbung „20 Millionen Anschläge" durchhält. Preislich punktet der Dragon 32 nicht, sondern ist bei uns mit knapp 1.000 Mark so teuer wie ein C64. Daheim ist der Rechner als 199-Pfund-Angebot zwar günstiger, kostet aber immer noch deutlich mehr als Atari 400, TI99 oder Sinclair Spectrum.

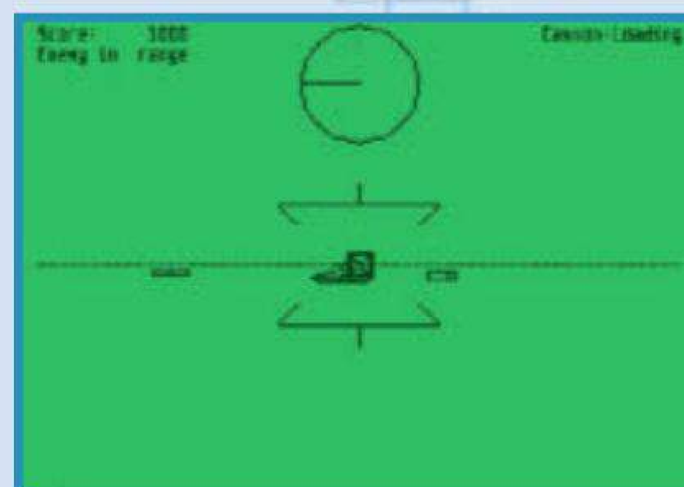
Als Ende 1983 der äußerlich unveränderte Dragon 64 mit verdoppeltem Speicher erscheint, ist das Interesse von Handel, Presse und Usern gänzlich verschwunden. Der Versuch, in den USA Fuß zu fassen, scheitert. 1984 sind Dragon Data und Mutterfirma Mettoy bankrott und sollen vom Investor General Electric abgewickelt werden. Im letzten Moment übernimmt das spanische Unternehmen Eurohard die Technik, führt Produktion und Vermarktung auf dem Festland fort und versucht das Geschäft mit den Varianten Dragon 200 und 200E sowie einer MSX-Version zu retten. 1985 macht das Hauptquartier in Madrid dicht, 1986 rollt nahe Barcelona der letzte Drache vom Fließband. *

TOP 3 FÜR DRAGON 32



KRIEGSPIEL

Rückblickend hätte das *Kriegspiel*, das der englische IT-Journalisten Ron Potkin 1983 für den Zeitschriftenverlag EMAP und dessen Game-Label Beyond inszeniert, eine beliebtere Plattform und damit mehr Aufmerksamkeit verdient: Der frühe Rundenkonflikt ist zwar noch recht spartanisch ausgestattet (nur drei Truppentypen), aber spielerisch auf dem richtigen Weg. Gegen CPU-General oder menschlichen Gegner verschiebt man per Joystick Infanterie, leichte und schwere Panzer über Hexfelder in Gelb, Grün und Braun – unschwer als Wälder, Wüsten und Berge zu erkennen. *Kriegspiel* ist Militärtaktik aufs Nötigste reduziert, Vorläufer von *Daisenryaku* und Co.



ROMMEL'S REVENGE

Die höchste Pixelauflösung des Dragon-Computers, 256 x 192 monochrome Pixel, und die ungefilterte Rechenleistung des 0,89-MHz-Motorola-Prozessors nützt diese 3D-Panzerschlacht, entwickelt von Crystal Computing (ab 1984: Design Design), damals eines der technisch ehrgeizigsten Studios der Insel. „Rommels Rache" ist kein Dragon-Original, sondern die kompetente Umsetzung eines Spectrum-Spiels, das seinerseits Ataris Vektor-Automaten *Battle Zone* kopiert. *Rommel's Revenge* hat (natürlich) keine Lizenz, eignet sich aber toll als anschauliche Wireframe- und 3D-Demo – ein Echtzeit-Gefecht gegen blanke Vektoren!



AIRBALL

Keine Dragon-Huldigung kommt ohne dieses Microdeal-Spätwerk aus – auch weil der Mix aus *Marble Madness* und *Knight Lore* fleißig auf andere Homecomputer umgesetzt wird, nämlich für IBM, Amiga, Apple und Atari ST. In Deutschland bemerkt nur der *Aktuelle Software Markt*, 1987 unser einziges Fachmagazin, die Puzzlespiel-Perle für den Dragon 32: „Zum Allerfeinsten", schreibt *ASM*, gehöre *Airball* dank „ruckfreien Bewegungen und Supergrafik". Als einziges Manko am „absoluten Top-Programm" beklagt *ASM* das Medium: Wie viele andere englische Spiele erscheint *Airball* auf lahmer Audio-Kassette, nicht auf Modul oder Floppy.

ZOOL

NINJA OF THE "Nth" DIMENSION



Mit wenigen Spielen in der Tasche wurde Gremlins George Allen in die n-te Dimension geworfen. Er überlebte und erzählt Retro Gamer davon.



FAKTEN

- » **PUBLISHER:** GREMLIN GRAPHICS
- » **ENTWICKLER:** GREMLIN GRAPHICS
- » **ERSCHIENEN:** 1992
- » **PLATTFORM:** DIVERSE
- » **GENRE:** HÜPFSPIEL



ENTWICKLER-HIGHLIGHTS

MONTY ON THE RUN (BILD)
SYSTEM: C64, DIVERSE
JAHR: 1985

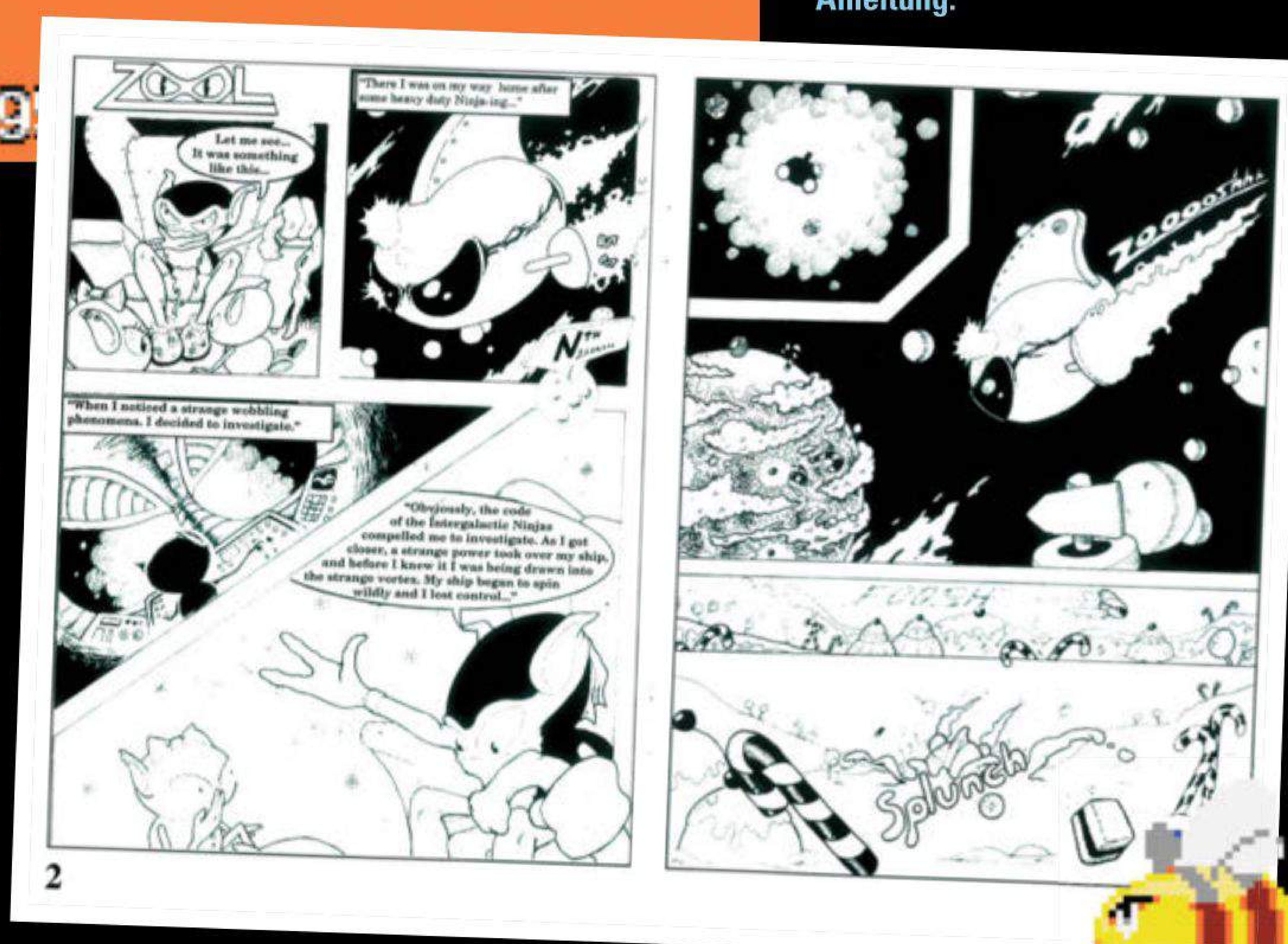
LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE
SYSTEM: AMIGA, DIVERSE
JAHR: 1990

HARDWAR
SYSTEM: PC
JAHR: 1998





» [Amiga] Das Product Placement war offensiv.



» Dieser Comic war in der Anleitung.

Was haben *Aero the Acro-Bat, Gex* und *Jazz Jackrabbit* gemeinsam? Es sind nur drei von mehreren Spielen der frühen 90er Jahre, die als *Sonic*-Klone verschrien waren – schnelle Hüpfspiele mit tierischen Helden. Dazu gehört auch *Zool*, Gremlin Graphics' hektisches Hüpfspiel von 1992 mit einem ernst dreinblickenden Gremlin-Ninja aus der n-ten Dimension als Held. In diesem Fall hatte der Publisher aber nicht gefordert: „Macht auch sowas wie das Spiel mit dem blauen Igel." Denn Designer George Allen hatte das Grundgerüst schon ein Jahr vorher für sein Vorgängerprojekt entwickelt.

Er erinnert sich für uns: „Ich hatte eine Scroll-Routine geschrieben, aber *Switchblade II* war dafür zu langsam. Als wir das Spiel fertig hatten, schrieb ich eine Demo, in der ein roter Klotz um eine Karte schwirrt. Ich zeigte sie *[Gremlin-Boss]* Ian Stewart, und er brachte mich ein paar Tage später mit Adrian Carless zusammen." Diese Scroll-Routine eignete sich perfekt für einen hektischen 16-Bit-Plattformer, ein Genre, das als das nächste große Ding im Spielebereich galt. George ist stolz auf seine Leistung: „*Zool* war sehr schnell. Der Koprozessor wurde genutzt, damit sich der Bildschirm vertikal wie horizontal gleich gut bewegt." Um die für ein schnelles Spiel notwendigen großen Karten zu verwenden, programmierte er einen Komprimier-Algorithmus. Die Idee dafür hatte er eines Nachmittags, noch am selben Abend stand das Programm: „Ich erinnere mich immer noch an das Gefühl, als ich fertig war und es superschnell lief."



» [Amiga] Schräg: Ein Ninja auf einem Quietscheentchen.

Allen und Carless, die seit 1991 als Grafikdesigner für Gremlin arbeiteten, ersetzten zunächst den roten Platzhalter durch den schwarzen Ninja. „Wir überlegten uns ganz am Anfang, was die Hauptfigur können sollte", erzählt Allen. „Mit den wenigen Hardware-Sprites des Amiga entwickelte ich die Animationen. Mit jedem neuen Frame aktualisierte sich die Figur zusammen mit der Scroll-Routine." Nur durch die Verwendung dieser acht Sprites erschufen die beiden Designer einen ausdrucksstarken Charakter, der sich flüssig bewegte und sich überdies als Gremlin-Maskottchen eignete. Denn wie Sonic würde Zool in keinem aktuellen Comic negativ auffallen.

„Die Figur Zool ist Ades Schöpfung. Innerhalb weniger Wochen hatte er sie fertig. Einmal hatte sie sogar drei Augen, aber Ian bevorzugte die zweiäugige Version." Bezüglich des Leveldesigns und der Grafik waren Allen und Carless meist einer Meinung, wie sich Ersterer erinnert. „Der Großteil ▶



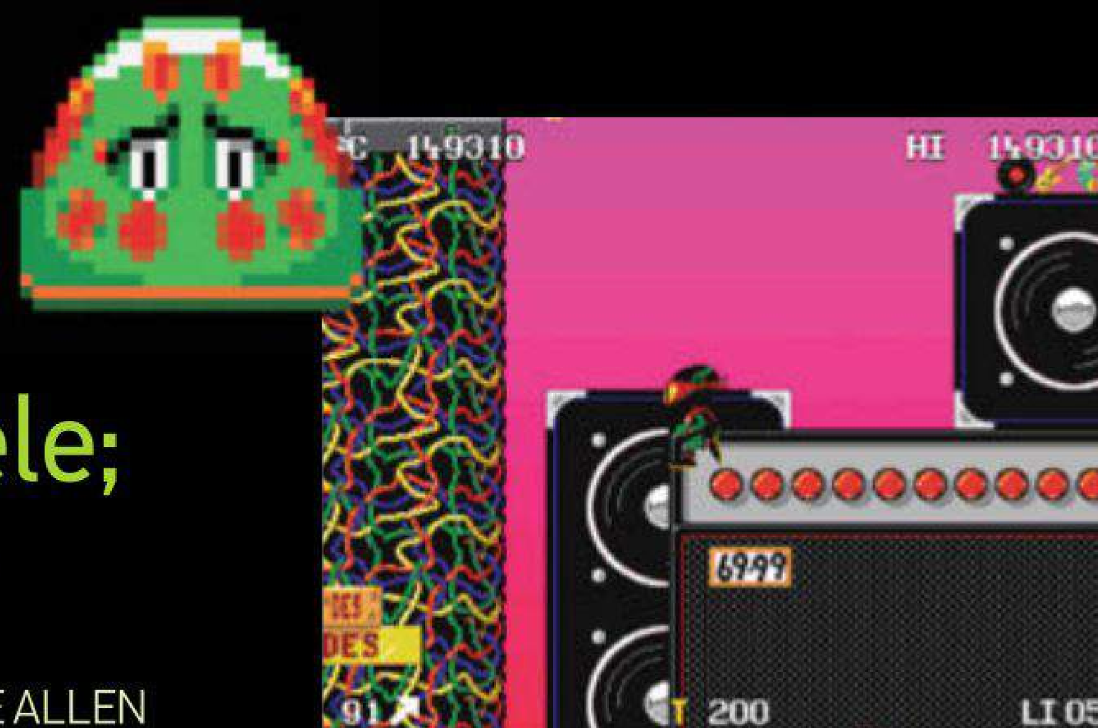
DAS IST ZOOL

■ Ihr spielt einen Gremlin-Ninja aus der n-ten Dimension, der auf der Erde landen musste und durch sechs Themenwelten springt. Das Spiel war sehr erfolgreich und wurde damals auf fast alle Computer und Konsolen portiert. Eine Fortsetzung erschien 1993.



» Ein Bild von George Allen während der Zeit, als *Zool* entstand.

» Ich spielte viele Arcadespiele; *Strider* war ein großer Einfluss für mich. « GEORGE ALLEN



» [Amiga] Ihr erkundet faszinierende Schauplätze.

▶ des Spiels entstand dadurch, dass wir für ein oder zwei Stunden darüber redeten, was in einer Welt passieren könnte und wie die Kreaturen darin aussehen sollten. Ich notierte mir alles und dann stürzten wir uns für rund einen Monat in die Arbeit, bis wir fertig waren und uns der nächsten Welt widmeten."

Noch heute ist es überraschend, was die Hauptfigur alles kann und wie viele unterschiedliche Bewegungen das Spiel hinbekommt. Die meisten davon werden mit nur einem Knopf ausgelöst. Da Zool wie ein Ninja aussieht, war es zwingend notwendig, dass er die Bewegungen eines Ninja beherrscht. Inspirieren ließ sich George Allen vom Capcom-Spielhallen-Hit *Strider*. „Das war ein großer Einfluss für mich und führte zum Mauernklettern und den Rutsch-Attacken." Auch bei Animationen aus seinen eigenen Gremlin-Spielen, darunter seinem Debüt *Venus the Flytrap*, bediente er sich. Und dann schuf Allen sogar Bewegungen, die nur in bestimmten Welten des Spiels verwendet werden. Das ergab eine beeindrucke Fülle von Animationen.

Im Vergleich zu den meisten großen Titeln war die Atmosphäre bei der Entwicklung von *Zool* entspannt. „Wir hatten kaum Probleme und kamen fast ohne Crunch Time aus. Die gab es maximal für ein paar Tage während der Qualitätssicherung, kurz bevor das Spiel ins Presswerk ging. Ich erinnere mich an einen Bug, den ich erst eine Stunde nach der Abgabe behoben habe. Ich hoffte, dass nur die ersten Disketten betroffen waren."

Doch Gremlin verschaffte ihm mehr Zeit: Es wurde entschieden, das Spiel erst ein paar Monate nach der Fertigstellung zu veröffentlichen, weil es stark genug sei, der starken Konkurrenz im Sommer zu trotzen. Das Team ließ die zusätzliche Zeit nicht ungenutzt und baute einen *Salamander*-ähnlichen Bonus-Level ein. „Bis zur Veröffentlichung hatten wir ein oder zwei Monate, um Dinge zu verbessern oder hinzuzufügen", konstatiert der *Gradius*-Fan Allen. *Zool* wurde schließlich genau so veröffentlicht, wie die Entwickler es geplant hatten. „Wir hatten nur zwei Disketten zur Verfügung und die waren randvoll, denn Tony Dawson hatte riesige Karten gebaut." Zwar wurde *Zool* als *Sonic*-Kopie verlacht. Aber die Entwickler hatten sich vom Erfolg des blauen Igels nicht beeinflussen lassen. Das Konzept von *Zool* hatte 1991 als Scroll-Routine für ein Hüpfspiel begonnen. Als das wurde es entwickelt und veröffentlicht.

Auf überflüssige Features verzichtete *Zool* – dafür gab es jedoch ein verstörendes Sponsoring durch eine beliebte Lutscher-Marke. „Es war bizarr, als man uns mitteilte, dass Chupa Chups Teil des Spiels werden sollte. Wir mussten plötzlich das Logo einbauen und ein paar der Levels anpassen", schaudert es Allen heute noch. Die erste Welt wurde in ein gigantisches Schleck-Paradies verwandelt und mit dem Logo zugepflastert. Nicht nur das Spiel selbst war betroffen: Der ersten Auflage von *Zool* lagen Chupa-Chups-Lollis bei. Doch wer nun glaubt, viel Geld für eine versiegelte Ausgabe davon zu erhalten, den muss Allen enttäuschen: „Ich warf erst letztes Jahr einen Blick in eine Schachtel, und der Lutscher hatte sich in klebrigen Schmodder verwandelt, der durch die Folie auf die Anleitung und die Disketten gesickert war."

ESSENSSCHLACHT!

Das passiert, wenn sich die Wege von Spielen und Lebensmittel kreuzen.



ACTION BIKER

DIVERSE, 1985

■ Ihr spielt ein ungeschicktes Maskottchen, das fahrradfahrend Verbesserungen für seinen Drahtesel sammelt und versucht, nichts zu zerstören. Ähnliche Umsetzungen gab es für den C64 und die Atari-8-Bit-Geräte.



YO! NOID

NES, 1990

■ Ein seltsames Hüpfspiel mit dem Maskottchen von Domino's Pizza. Das sah aus wie ein Alleinunterhalter in einem schlecht sitzenden Kostüm. Der Titel wurde von den einen geliebt und von (vielen) anderen gehasst. Definitiv nicht Capcoms bestes Konsolenspiel.



JAMES POND 2: ROBOCOD

DIVERSE, 1991

■ Dieses beliebte Hüpfspiel darf natürlich nicht in der Liste fehlen: Der allmächtige Robocod wird nicht nur mit McVities' Penguin-Schokoladenriegeln überhäuft. In jedem Spielesektor müssen Pinguine aufgesammelt werden, um zu siegen. Macht noch immer Spaß!



» [Amiga] George Allen ließ sich von *Strider* inspirieren.

Die Veröffentlichung von *Zool* war ein Erfolg. Das Spiel wurde Titelgeschichte auf zahlreichen Amiga-Magazinen und erhielt hohe Wertungen, darunter sagenhafte 95 Prozent vom *Amiga Format* und 90 Prozent von *Amiga Power*. Das Hüpfspiel wurde auf fast jedes damalige System portiert, vom Mega Drive über SNES bis zu DOS und dem Acorn Archimedes. In den frühen 90ern wurden sogar *Zool*-Bücher veröffentlicht. „Gremlin hatte eine großartige Marketingabteilung, die wusste, wie sie Berichterstattung generiert und wie sie den ein oder anderen Extra-Wertungspunkt herauskitzelt", ist sich Allen sicher.

Er selbst machte als Spieleentwickler weiter. Zehn Jahre lang schrieb er Indiespiele wie *Clockwork Pixels*. Er bevorzugt kleine Teams, so wie damals in den Amiga-Tagen. *Zool* bleibt aber sein größter Erfolg. „Ich lese zwar bei YouTube immer noch Kommentare zu *Zool*, aber so wirklich viele Fans hat es nicht", glaubt er. „Meine Freunde waren damals aber total begeistert und machten mir ein Zool/Sonic-T-Shirt, das ich abends in der Kneipe anziehen sollte. Ich habe es immer noch!"



ZOOLS MINISPIELE UND GEHEIMNISSE

In *Zool* sind viele Geheimnisse versteckt. Das sind die denkwürdigsten.



RAUMSCHIFF-SHOOT-EM-UP

■ Der Hauptbonussektor besteht aus einem Seitwärts-Scroller. Das Team hatte zum Ende der Produktion Zeit übrig und baute ein fast vollständiges Shoot-em-up ein. Ihr müsst euer Schiff durch den Darmtrakt eines Außerirdischen bewegen – und das ist verdammt schwer.



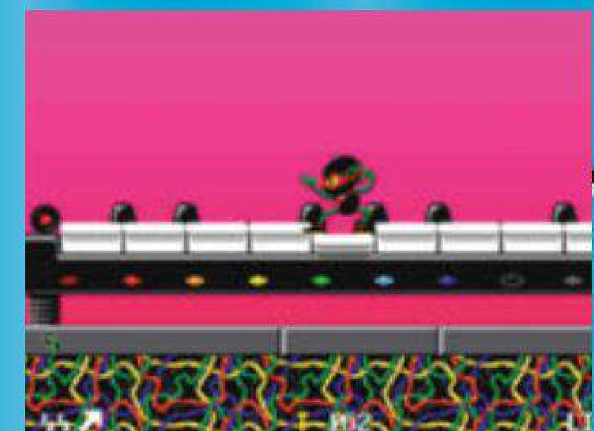
HE, GAMESMASTER!

■ Wenn ihr zu Beginn von Level 1.3 ein wenig wartet, dürft ihr den GamesMaster-Raum betreten. In der TV-Sendung wurden Spiele vorgestellt. Gremlin baute eigens für die Wettkämpfe in der Show einen Level, der anstelle des Logos von Chupa Chups das Logo der Sendung zeigte.



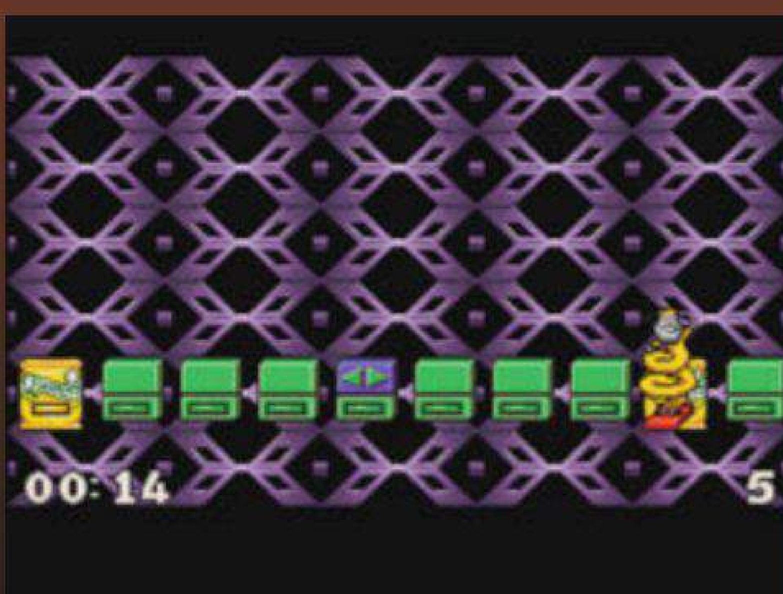
NUR FÜR SCHUMMLER

■ Es gibt viele Cheats in *Zool*. Ihr könnt unbesiegbar werden oder Levels überspringen. Gebt Ihr „Goldfish" oder „Streetlamp" ein, könnt ihr durch das Spiel wandern. Aber Vorsicht! Drückt ihr bei aktiviertem „Streetlamp"-Cheat auf die „2", verliert ihr ein Leben.



DAS MAGISCHE KLAVIER

■ In der Musik-Welt könnt ihr auf die Tasten eines Keyboards springen. Einige verletzen euch. Doch in der richtigen Reihenfolge gespielt, verschafft ihr euch so Boni. Gebt ihr die ersten Töne der Titelmusik von „Unheimliche Begegnung der dritten Art" ein, öffnet sich ein weiterer Arcadelevel.



ONE STEP BEYOND!

AMIGA, 1993

■ Als Colin Curly an seinem Amiga sitzt und seine geliebten Quavers-Snacks isst, wird er ins Jenseits gesaugt und muss eine Menge schwieriger Sprungrätsel lösen – und das alles ohne einen Snack in der Tasche! Das Spiel war damals exzellent.



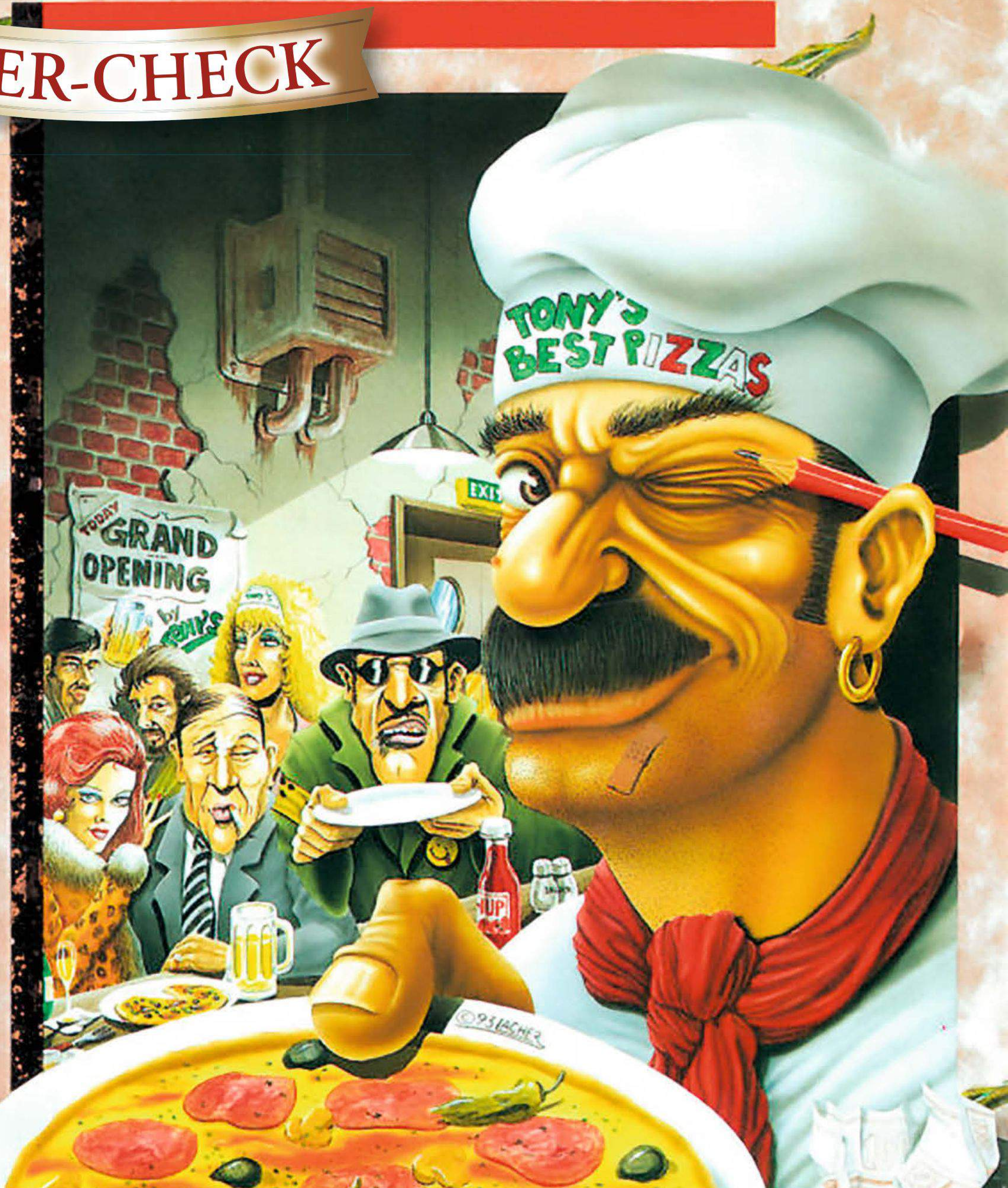
CHEX QUEST

DOS, 1996

■ Das erfolgreichste Spiel, das je in einer Müslipackung steckte. Das Werbespiel für American Shreddies nutzt die *Doom*-Engine, im Ego-Shooter rettet ihr Menschen vor schleimwerfenden grünen Monstern – mit buntem Getreidemüsli. Seltsam und irgendwie richtig gut.

KLASSIKER-CHECK

PIZZA CONNECTION



Nanu? Gerade fünf Jahre nach der Wende erklärt ein Potsdamer Team dem Westen den Kapitalismus. Und das in einer der urdeutschesten Kategorien: dem Pizzabacken.

Gern werden wir Deutschen für unsere Eigenarten belächelt. Dazu zählen Mülltrennung, Gartenzwerge und ein Hang zur Wirtschaftssimulation. Und das, obwohl bis in die frühen 90er Jahre größtenteils zahlenlastige Schraubenkorrektheits-Spiele den Markt dominierten. Aber es gibt nichts, was nicht doch bunter und spaßiger sein und zudem mit bewegten Bildschirmen aufwarten kann. Das dachte sich vermutlich das kleine Entwicklerteam der Cybernetic Cooperation und befleißigte sich, vom heimischen Potsdam aus ein Pizzaimperium aufzuziehen. Und zwar auf dem Amiga. Mit Software 2000 als Publisher startet *Pizza Connection* stark durch, konnte gute Wertungen einheimsen und versüßte den Fans den langsamen Abgesang ihrer „Freundin", der damals schon in Fahrt kam.

Worum geht's im Spiel? Man mietet ein Ladenlokal, richtet es ein und bietet möglichst lecker belegte Teigfladen an. Dann guckt man zu, wie die Kundschaft eintrudelt und ordentlich Geld in die Kasse spült. Klingt so einfach wie langweilig. Ist es aber nicht! Denn jede Pizzavariante muss zunächst mal liebevoll aus allerhand Zutaten zusammengebastelt werden. Für Standardgerichte ist das beigelegte Minikochbuch eine gute Hilfe. Aber jeder kann auch ganz eigene Kreationen erstellen. Wichtig dabei ist die Qualität der Zutaten und die Akzeptanz in mehreren Zielgruppen. Liegt eine Schule in der Nähe mit Horden von Teenagern oder ein Kino mit deutlich gemischteren Publikum? Ebenfalls von Bedeutung: Kontakte zur Unterwelt. Denn durch ausgesetzte Kakerlaken oder gar Flammenwerferangriffe auf die Konkurrenz lässt sich der eigene Ertrag deutlich steigern.

Pizza Connection war sowohl auf Amiga als auch PC erfolgreich. Und das nicht zuletzt, weil man nicht öden Zahlenwerten zuguckte, sondern direkt sehen konnte, was in den Pizzerias so passierte. Oder ob gar der Daueresser kam, der den ganzen Tage eine Pizza nach der anderen verschlang. Bis heute gibt es immer wieder mal Varianten der Spielidee im Free2Play-Bereich. Außerdem ist die Originalversion unter dem englischen Titel *Pizza Tycoon* mittlerweile auch bei GoG.com erhältlich. Das Rezeptbuch wird als PDF-Datei mitgeliefert. *



Von Mick Schnelle

SCHLUSS MIT DRÖGE



Bunte Wirtschaftssimulation

In den 90er Jahren galt Deutschland als das Mekka der Wirtschaftssimulationen. Obwohl spielerisch gehaltvoll, waren die meisten staubtrockene Veranstaltungen. Standbilder, viele Zahlen und das Ambiente eines Ikea-Markts – wer sich reindröselte, hatte trotzdem Spaß. Doch *Pizza Connection* war anders. Die Pizzerias waren allesamt belebt, viele bunte Bildchen lockerten die Atmosphäre auf. Dazu kam, dass das Szenario für sich selbst sprach und nicht erklärt werden musste.

DIE GUTE LAGE



Die Stadtsimulation

Auch wenn der Stadtplan reichlich spartanisch aussieht, steckt doch ein gehöriger Teil des Spielkonzepts unter den bunten Strichen. Denn in *Pizza Connection* ist die Lage der eigenen Läden extrem wichtig. Die Nähe zu Kinos oder Schulen beeinflusst den Umsatz wesentlich. Wer irgendwo am Stadtrand ohne Laufkundschaft dahindümpelt, darf sich nicht wundern, wenn auch mal gar keine Kunden kommen. Gastrofachwissen, Jahrzehnte vor Rach, Rosin und Co.

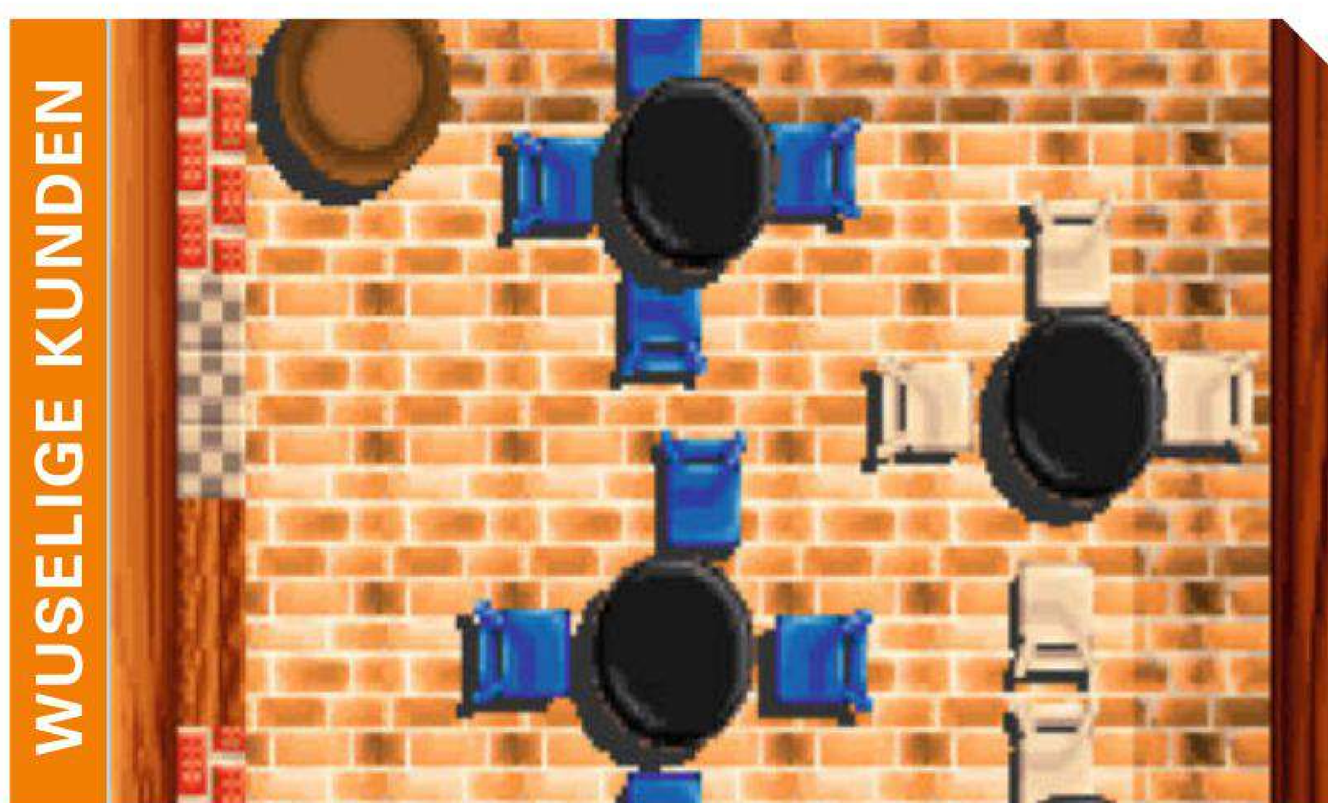
DAS PIZZAIMPERIUM



Heute Berlin, morgen die ganze Welt

Die anfänglichen Spielstunden verbringt man meist mit der ersten eigenen Pizzeria. Dabei verliert man schnell aus den Augen, dass die ganze Stadt mit Läden der eigenen Kette beglückt werden will. Und später, viel später, stehen dann noch weitere Städte auf dem Plan. Wartete in der Urversion nur Europa auf die eigenen Expansionspläne, so können in der aktuellen Version auch die USA beglückt werden. Praktisch dabei: die selbstständig arbeitenden Manager.

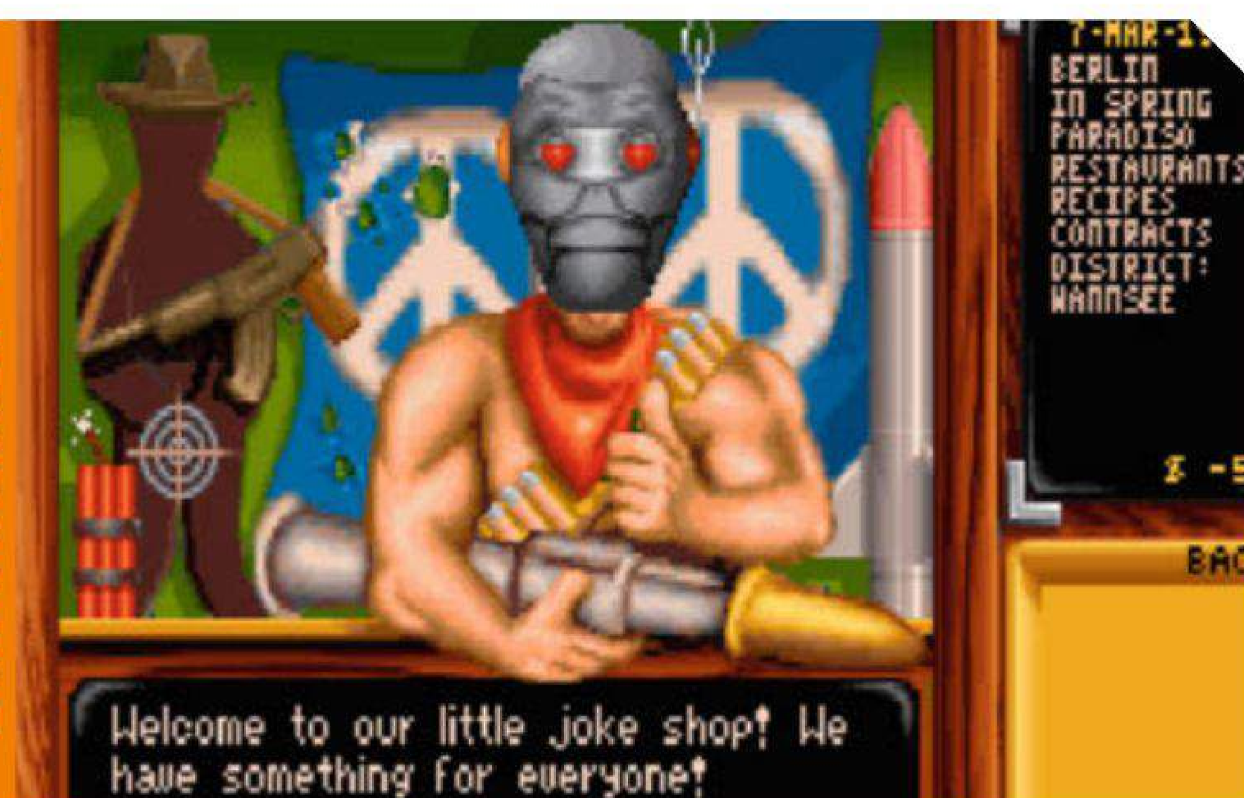
WUSELIGE KUNDEN



Eine Frage der Einrichtung

Lange vor den *Sims* gab es ein Spiel, in dem man seiner Leidenschaft beim Einrichten so richtig freien Lauf lassen kann. Egal ob Pizzaofen, Bodenbelag, Stühle, Tische oder Dekoration, *Pizza Connection* bot viel Raum zum Experimentieren. Ganz wichtig dabei: Immer auf genügend Abstand zwischen Stühlen und Tischen achten. Man will ja vermeiden, dass sich Kunden tagelang dazwischen einklemmen und so den Weg nach draußen nicht mehr finden … ohne etwas zu kaufen.

DIE DUNKLE SEITE



Kungeln mit der Mafia

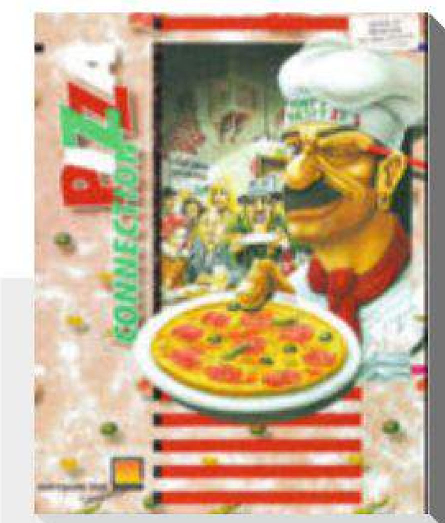
Wer mag, darf sich ganz legal bis an die Spitze der Teigfladenbranche arbeiten. Aber was tun, wenn direkt nebenan die schäbige Konkurrenz Gäste abzieht? Dann reicht ein Blicks ins Telefonbuch, und schon hat man potenzielle Problemlöser am Rohr. Diese Herren setzen auf Wunsch Kakerlaken bei den Mitbewerbern aus oder liefern Waffen bis hin zum Flammenwerfer, mit deren Hilfe man der Konkurrenz im Wortsinne einheizen kann.

KOPIERSCHUTZ



Darf's etwas mehr Knoblauch sein?

Eigentlich gehört das Pizzabelegen ja zum Kopierschutz. Wer nicht die im beigelegten Rezeptheft vorgegebenen Standardrezepte beherrscht, hat kaum Chancen, Kunden zu finden. Aber man darf auch jederzeit selbst experimentieren und das eigene Werk von einer Jury bewerten lassen. Es soll seinerzeit Redakteure gegeben haben, die ihren Feierabend nur damit verbracht haben! Normalspieler haben mit diesen Eigenkreationen kräftig Zusatzkasse gemacht.



FAKTEN

- » **PLATTFORM:** PC, AMIGA
- » **PUBLISHER:** SOFTWARE 2000
- » **ENTWICKLER:** CYBERNETIC COOPERATION
- » **VERÖFFENTLICHT:** 1994
- » **GENRE:** WIRTSCHAFTSSIMULATION

Was die Presse sagte …



Scan: kultboy.com

Amiga Joker 2/94, Wertung: 88 Prozent
„Dieser Softteigfladen ist ein Hit, der gerade uns ausgehungerten Amiganern noch lange schmecken wird.“ *(Joachim Nettelbeck)*

Power Play 4/94, Wertung: 82 Prozent
„Drei Sterne für die Spitzenköche. *Pizza Connection* ist die originellste Wirtschaftssimulation, die mir seit langem untergekommen ist.“ *(Volker Weitz)*

Was wir denken

Pizza Connection ist das Paradebeispiel dafür, dass deutsche Wirtschaftssimulationen nicht staubtrocken sein müssen. Einmal an die leidlich sperrige Steuerung gewöhnt, ist der Weg zum Pizzaimperium immer noch eine spaßige Angelegenheit.

Außenseiter



SHOOT-EM-UPS FÜR SEGA SATURN

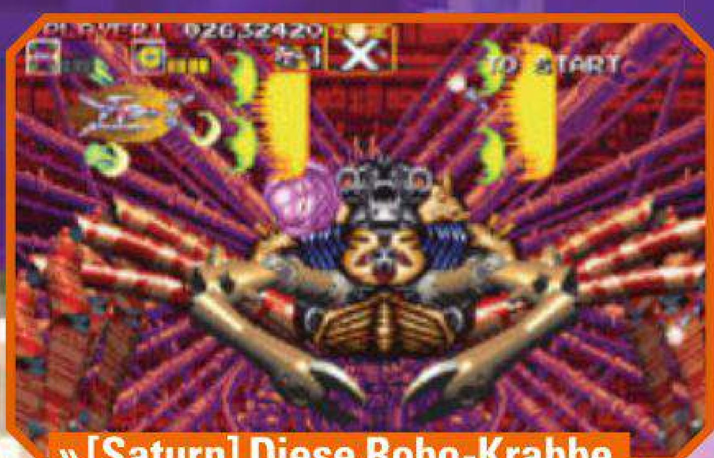
Der Saturn ist ein fantastisches Gerät für Shoot-em-up-Fans und die beste Plattform, um Import-Meisterwerke wie *Radiant Silvergun* und *Battle Garegga* zu spielen. Heute wollen wir euch mit einigen weniger verbreiteten Shoot-em-ups bekannt machen.



» [Saturn] Erzeuge ein Schwarzes Loch in einem Fischmaul und hab Spaß.



» [Saturn] Um die zahlreichen Bosse zu besiegen, benötigt ihr Köpfchen.



» [Saturn] Diese Robo-Krabbe bewacht eine Endzone.

DARIUS GAIDEN

■ ENTWICKLER: **TAITO** ■ JAHR: **1996**

■ Der Publisher Acclaim steckte in den 90er Jahren nach misslungenen Filmumsetzungen wie *Total Recall* und *Street Fighter: The Movie*, Flops wie *Rise of the Robots* und Rechtsstreitigkeiten wegen seiner Management-Praktiken in Schwierigkeiten. Gleichzeitig lieferte Acclaim westlichen Spielern perfekte Heimumsetzungen von Titeln wie *Bubble Bobble*, *Rainbow Islands* und eher unbekannteren Shoot-em-ups wie *Galactic Attack* und *Darius Gaiden*.

Taito erfand das Genre 1978 mit dem Klassiker *Space Invaders*. Die im Wasser spielende Serie *Darius* ist nicht so berühmt. Sie ist ein entfernter Verwandter des Grafikwunders *Gradius* von Konami, der *Salamander*-Serie und der bahnbrechenden *R-Type*-Spiele von Irem. Was *Darius* von seinen Konkurrenten abhob, war die verzweigende Levelstruktur, die es Spielern ermöglichte, ihre eigene Route durch das Spiel zu nehmen. Erwähnenswert sind auch das Multi-Bildschirm-Gehäuse des Automaten, die Verwendung von riesigen Seewesen als Bossgegner und die spitzenmäßige Musik.

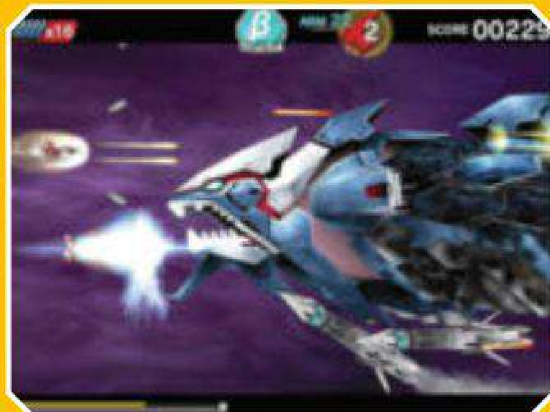
1993 veröffentlichte Taito das modulbasierte F3-System, das es von der Leistung her mit dem Neo-Geo aufnehmen konnte. Einige der alten Spielhallen-Lizenzen sollten dafür zum Leben erweckt werden, darunter auch *Darius*, dessen letzte Epsiode sechs Jahre zurücklag. Der dritte Teil, *Darius Gaiden*, war überladen, hatte psychedelische Grafik und einen abseitigen Soundtrack von Taitos interner Electro-Funk-Band Zuntata. Dennoch war das Spiel eine gewaltige Verbesserung gegenüber den anderen *Darius*-Titeln.

Die langweiligen, farbarmen Hintergründe waren verschwunden und wurden durch lebendige, bunte Grafik ersetzt. Das Schiff des Spielers glänzte wie frisch poliert, außerdem waren die 28 Level herrlich schräg und die Bosse – von Seepferden über Flundern, See-Anemonen, Seeteufeln bis hin zu gepanzerten Krebsen – wunderschön animiert. Un-

ALTERNATIVEN

DARIUSBURST CHRONICLE SAVIOURS
PS4/PC/VITA

■ Der Titel ist grafisch näher an den älteren Doppel-Bildschirm-Versionen; dank einer neuen Mechanik könnt ihr gegnerische Laserstrahlen ähnlich wie in *Metal Black* zurückwerfen.



SINE MORA
XBOX 360/PS3/MOBILE

■ Grasshopper gelang eines der besten Shoot-em-ups der letzten Jahre. Schönes Polygon-Rendering, wundervoll umgesetzte Figuren, eine faszinierend-düstere Handlung und epische Bosskämpfe wie in den *Darius*-Spielen.



DEATHSMILES
XBOX 360/PC/MOBILE

■ Ein Muss für Fans des Shoot-em-up-Genres: vorzügliche Grafik, ein brillantes Punkte-System, wundervolle Bossgegner und eine Route, die ihr wie in *Darius* auswählen könnt. Caves Fantasy-Titel ist für Einsteiger und Experten geeignet.



BESONDERHEITEN



BUMM, SCHWARZES LOCH!
■ Die mächtigen Bomben, die Schwarze Löcher erzeugen, sind eure größte Stärke. Achtet immer darauf, dass ihr genug habt …

BESCHÜTZ MICH
■ Der grün glühende Schild um euer Schiff verträgt eine Menge feindlicher Projektile. Wird er zerstört, ist der nächste Treffer tödlich.

MINI-BOSSE
■ An einigen kleineren Bossen ist eine Kugel angebracht. Zerstört ihr diese, verbindet sich der Mini-Boss mit eurem Schiff und verstärkt eure Feuerkraft.

MEHR POWER
■ Sammelt ihr die farbigen Gegenstände auf, verbessert ihr euren Laser, eure Raketen oder den Schild. Der aktuelle Status wird stets angezeigt.

ser Favorit ist ein Tintenfisch namens Titanic Lance, der etwa fünf Bildschirme lang ist und damit doppelt so groß wie Bydo aus *R-Type*.

Neu ist eine Bombe, die ein Schwarzes Loch erzeugt – eine raffinierte Waffe, die kleinere Feinde ins Nichts saugt und Blitze auf größere Bösewichter schleudert. Das Spiel war allerdings ein bisschen zu sehr auf die taktische Nutzung dieser Bomben ausgerichtet, besonders in späteren Bereichen, wo der Bildschirm von Meereskreaturen überflutet wird. Gelungen ist die Möglichkeit, Mini-Bosse zu fangen und ihre Feuerkraft gegen die Feinde einzusetzen. In einer Sache ist *Darius Gaiden* aber altmodisch: Ihr habt nur drei Leben, um den Endgegner zu besiegen. Also gilt es, den Weg des geringsten Widerstands in diesem verzweigten Labyrinth zu finden.

Außenseiter

KLASSIKER, DIE IHR NOCH NIE GESPIELT HABT.

SOUKYU GURENTAI

■ ENTWICKLER: **RAIZING** ■ JAHR: **1997**

■ Für manche Menschen ist *Sokyu Gurentai* (auch bekannt als *Terra Driver*) das beeindruckendste Shoot-em-up für den Saturn, noch vor *Radiant Silvergun*. Betrachtet man Präsentation und technische Leistung, ist das nachvollziehbar. Im Vergleich zum bedächtigen Tempo von *Silvergun* ist die Geschwindigkeit von *Sokyu Gurentai* jedoch mörderisch. Gelungen ist die Zielerfassungs-Mechanik, in die ihr Feinde lockt, während ihr dem Feuerregen ausweicht. Wie *Radiant Silvergun* entstand das Spiel auf Segas ST-V-Arcade-System, das auf dem Saturn basierte und die einzigartigen Features der Hardware nutzte. Dazu gehören die Vermischung von 2D-Sprites und 3D-Polygon-Hintergründen sowie eine bemerkenswerteste Sprite-Skalierung.

Gigantische Luftschiffe und andere Monstrositäten strotzen nur so vor aufwendigen Grafikdetails. Zooms und trudelnde Schiffe führen dazu, dass viele andere Shooter statisch aussehen. Schaut euch nur den Flammen werfenden Panzer-Boss auf Ebene 3 oder die gewaltigen Flugzeuge im späteren Spiel an! Sie alle sind Herzensangelegenheiten der Grafiker von Raizing. Es ist eine Schande, dass Publisher Electronic Arts *Sokyu Gurentai* nie außerhalb Japans veröffentlicht hat, denn es ist ein Vorzeigeprojekt für die Fähigkeiten des Saturn. Wenn ihr eine Kopie findet und euch den hohen Importpreis leisten wollt, schlagt zu!



» [Saturn] Das Spiel mischt 2D und 3D-Polygone.



» [Saturn] Reißt die Weltraumstation nieder!



» [Saturn] Die Grafik ist atemberaubend.

NOCH MEHR SPIELE



» GALACTIC ATTACK

■ ENTWICKLER: **TAITO**
■ JAHR: **1995**

■ In der Spielhalle hieß *Galactic Attack* noch *RayForce* und war Vorgänger von *Layer Section II* und *RayCrisis*. Wie *Darius Gaiden* war es eine Veröffentlichung für das F3-System und wurde später für den Saturn konvertiert. Es führte die umjubelte Laser-Zielerfassung ein. Verwirrend: In Japan trägt die Heimversion den Namen *Layer Section*.



» COTTON 2

■ ENTWICKLER: **SUCCESS**
■ JAHR: **1997**

■ *Cotton 2*, der Nachfolger eines seltsamen Spielhallentitels, ist ein niedliches Shoot-em-up mit einer Hexe, die sich auf einem Besen reitend durch ein verfluchtes magisches Königreich kämpft. Die Grafik ist liebreizend. Erwähnenswert ist das Bonus-Spiel, in dem die Heldin Teefässer auffängt. Der Nachfolger, *Cotton Boomerang*, ist eine Neufassung des Spiels.



» KINGDOM GRAND PRIX

■ ENTWICKLER: **RAIZING**
■ JAHR: **1996**

■ *Kingdom Grand Prix* ist ein Hybrid aus Renn- und Actionspiel und etwas für Kenner. Dabei unterhält es Gelegenheits- und Hardcore-Spieler gleichermaßen. *Wacky Races* trifft auf *Battle Garegga* in einem Fantasy-Mittelalter-Setting, ein Hauch von *Alleykat* verfeinert das Ganze. Grafisch eine Wucht!



» SEXY PARODIUS

■ ENTWICKLER: **KONAMI**
■ JAHR: **1996**

■ Es gibt vier Parodius-Spiele für den Saturn, und sie alle sind Parodien auf Konamis *Gradius*-Serie. In Europa wurden die ersten beiden als Deluxe Pack veröffentlicht. Die letzten beiden gab es nur in Japan. Keine Sorge, der „Schmuddelfaktor" geht nicht über seltsame Bunny-Mädchen hinaus. Zudem gibt es verzweigende Missionen.

GUARDIAN FORCE

■ ENTWICKLER: SUCCESS ■ JAHR: 1998

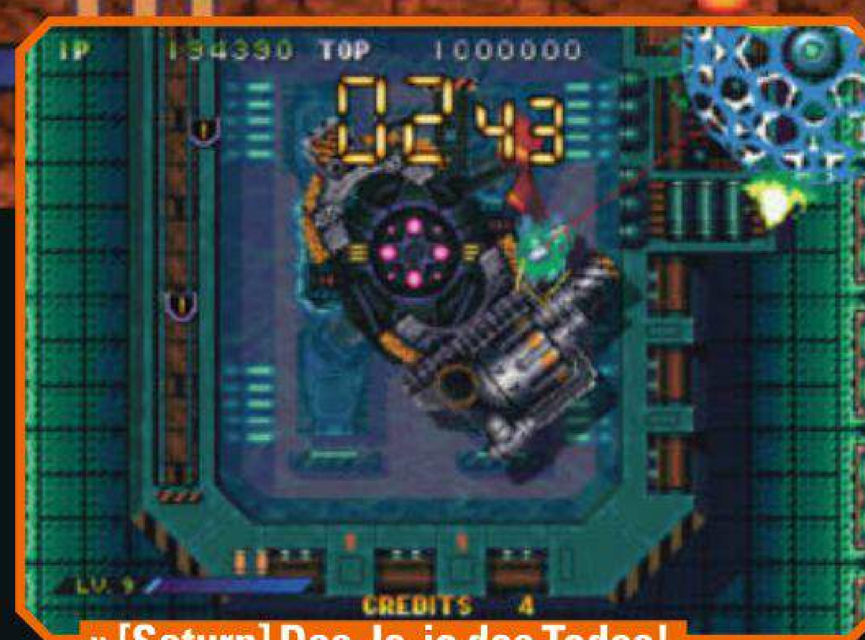
■ Obwohl *Guardian Force* einer der obskureren, nur in Japan erschienenen Saturn-Shooter ist, können wir es jedem empfehlen, der interessante Twists in Shoot-em-ups mag. Das panzerbasierte Spiel zitiert vergangene Titel wie *Granada* und Namcos *Assault* und wurde von Success entwickelt.

Mit seiner hohen Geschwindigkeit und zahlreichen Boni ähnelt es eher den Compile-Shootern wie *Super Aleste* und *Zanac*. Augenscheinlich ist *Guardian Force* ein klassischer Vertikal-Shooter, spielt aber mit dem Format, hat durch einen 360-Grad-Geschützturm besondere Schusswinkel und wechselt auch mal die Scroll-Richtung, sodass es euch aus den Socken haut. Die Grafik ist detailreich und bunt, erreicht aber nicht die Qualität von *Sokyu Gurentai*. Der größte Pluspunkt ist der Spaß zu zweit: Weil ihr in alle Richtungen schießen könnt, versucht ihr euch gegenseitig zu decken, während ihr um Bonus-Gegenstände konkurriert. Die unterschiedlichen Waffen sind unterhaltsam, besonders jene, die aussieht wie ein großes blaues Jo-jo.

» Weil ihr in alle Richtungen schießen könnt, macht's zu zweit am meisten Spaß. «



» [Saturn] Euer Panzer bekämpft Luft- und Bodeneinheiten.



» [Saturn] Das Jo-jo des Todes!

RETRO STINKER

» TERRA CRESTA 3D

■ ENTWICKLER: NICHIBUTSU ■ JAHR: 1997

■ Das Original war ein klassisches Shoot-em-up. Die Fortsetzung ist eine verpasste Gelegenheit mit Klötzchengrafik und ödem Leveldesign. Dutzende Saturn-Shooter sind besser.



» BATSUGUN

■ ENTWICKLER: TOAPLAN
■ JAHR: 1996

■ Eines der letzten Spiele von Arcade-Shooter-Hersteller Toaplan und ein Vorläufer der modernen Bullet-Hell-Shooter wie auch *DoDonPachi* von Cave. Geradezu lächerliche Über-Feuerkraft deckt oft den gesamten Bildschirm ein. Clever finden wir die Art, wie jedes der drei Schiffe sich im Spielverlauf allmählich entwickelt.



» SENGOKU BLADE

■ ENTWICKLER: PSIKYO
■ JAHR: 1996

■ Psikyo kennt man durch die *Strikers 1945*-Spiele für Saturn. Diese Fortsetzung ihres ersten Arcade-Shooters *Samurai Aces* ist heute ein Sammlerstück. Ein ansehnliches Shoot-em-up mit einer ungewöhnlich futuristischen Japan-Thematik, in der fliegende Samurai gigantische Mechs bekämpfen. Großartiges Charakterdesign und einzigartige Atmosphäre.



» SHIENRYU

■ ENTWICKLER: WARASHI
■ JAHR: 1997

■ Der ansprechende Shooter vom Schlag eines *Raiden* beinhaltet eine vollkommene und farbenfrohe Grafik und bekannte Spielmechaniken. Vom Stil her ganz klar altmodischer als *DoDonPachi* oder *Battle Garegga*. Die Waffen, allen voran der schlangenähnliche Laserstrahl und die unzähligen Granaten, machen besonders viel Spaß.



» THUNDER FORCE V

■ ENTWICKLER: TECHNOSOFT
■ JAHR: 1997

■ Die *Thunder Force*-Spiele zählten schon längst zu den besten Shootern auf dem Mega Drive, als diese Next-Gen-Fortsetzung in Japan erschien. Durch den Sprung von 2D zu 3D fühlt *sich Thunder Force* anders an. Es besitzt Tempo, interessante Waffen und ein Zielerfassungssystem, das Bosse in Sekunden auslöschen kann.

LICENCE TO THRILL

NOW SHOWING: INDIANA JONES UND DER TEMPEL DES TODES



FILM

» **JAHR:** 1984
» **STUDIO:** Paramount
» **REGIE:** Steven Spielberg
» **DARSTELLER:** Harrison Ford, Kate Capshaw, Jonathan Ke Quan, Amrish Puri, Roshan Seth, Philip Stone
» **BUDGET:** 28 Millionen US-Dollar (geschätzt)
» **EINSPIELERGEBNIS:** 333 Millionen US-Dollar

SPIEL

» **JAHR:** 1985
» **PUBLISHER:** Atari
» **ENTWICKLER:** Atari

1984 sehnten sich Filmfans nach einem neuen Abenteuer von *Indiana Jones*. **Retro Gamer** hat sich den Schlapphut angezogen und wirft einen Blick auf den Film und das Spiel.

Wie setzt man einen Klassiker wie *Jäger des verlorenen Schatzes* fort? Das Abenteuer mit seinen waghalsigen Verfolgungsjagden, mystischen Ereignissen und den Nazis als ultimativen Bösewichtern war ein weltweiter Erfolg und veränderte das Kino und das Fernsehen in den 80er Jahren. Nach drei Jahren Produktionszeit erschien die Fortsetzung um Indiana Jones, den Harrison Ford mit erstaunlicher Leichtigkeit verkörperte. Die Story stammte wieder von Steven Spielbergs Freund George Lucas, das Ehepaar Willard Huyck und Gloria Katz verfasste das Drehbuch, weil Lawrence Kasdan, Autor des ersten Teils, die Neuausrichtung der Filmreihe nicht gefiel. Der Streifen spielte vor den Geschehnissen von *Jäger des verlorenen Schatzes*, hauptsächlich in Indien. Weil die dortige Regierung die Filmarbeiten untersagte, wurde in Sri Lanka gedreht. Das schlechte Bild, das der Film von Indien zeichnet, ist heute noch spürbar.

Nachdem Indiana Jones mit Nachtclub-Sängerin Willie Scott, gespielt von Spielbergs Ehefrau Kate Capshaw, und dem kleinen Fahrer Short Round Gangstern in Shanghai entkommt, landet er auf dem Weg nach Delhi in einem Dorf. Seit dem Diebstahl eines antiken Steins aus dem Dorfschrein bleibt die Ernte aus, und die Kinder verschwinden. Indy und seine Begleiter wollen helfen und werden in die Machenschaften eines mörderischen Kults verwickelt, der seiner Göttin Kali auf bestialische Art und Weise Menschen opfert. In Interviews sagte George Lucas später, dass die düstere Thematik des Films wohl mit der Scheidung von seiner Frau und der Trennung von Spielberg und dessen Lebensgefährtin zusammenhänge. „Wir sind da wohl bis zum Äußersten gegangen."



» [Arcade] Unser Held ist umzingelt.

» Dr. Jones, höre auf Shorty, dann lebst du länger. « SHORT ROUND

Trotz des düsteren Tonfalls von *Tempel des Todes* war der Film von Anfang an ein Riesenerfolg. Der Kritiker Roger Ebert lobte ihn als „die Art von Film, in der deine Verabredung ständig deinen Unterarm wie ein Schraubstock packt, bis sich die unerträgliche Spannung entlädt“ und gab ihm vier von fünf Sternen. Die New York Times fand ihn „äußerst geschmacklos und unterhaltsam“ und richtete die Aufmerksamkeit auf die Altersfreigabe. Der Film erhielt zwar die PG-Einstufung (frei für jedes Alter), führte aber zur Einführung der PG-13-Stufe. In Deutschland, wo Gewaltszenen traditionell als schlimmer empfunden werden, vergab die FSK eine strenge „ab 16“.

Kommen wir zur Spieleumsetzung: Nach dem großen Erfolg der Arcade-Fassung von *Star Wars* dachte Atari auch über eine Automatenumsetzung von *Jäger des verlorenen Schatzes* nach. *Tempel des Todes* sollte dann pünktlich zum Kinostart folgen. Angesichts des Erfolgs von *Dragon’s Lair* schien die Laserdisc-Technologie am Kommen zu sein, weshalb auch Atari für dieses Format entwickelte. Co-Designer Peter Lipson berichtet von damals: „Wir waren bei Industrial, Light & Magic sowie am Filmset, um ein Laserdisc-Spiel zur Minenszene machen. Die Szene dauerte mit ihren Spezialeffekten nur ein paar Minuten. Für das Spiel benötigten wir aber über eine Stunde, weil wir alternative Schienenstrecken einbauen wollten. Das hätte aber Hunderte Millionen Dollar gekostet – völlig unmöglich.“

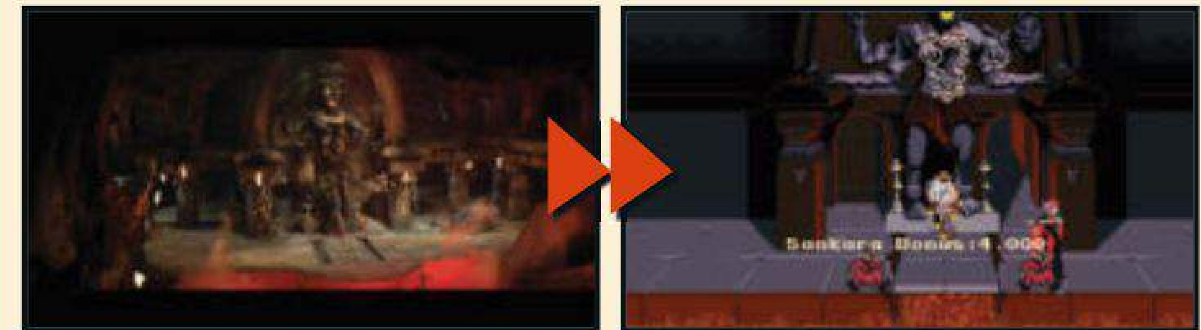
Gleichzeitig experimentierte Atari mit Spielen für das System 1, bei dem es möglich war, bestimmte Komponenten auszutauschen, sodass nicht



» [Arcade] Es gab drei Schwierigkeitsgrade.

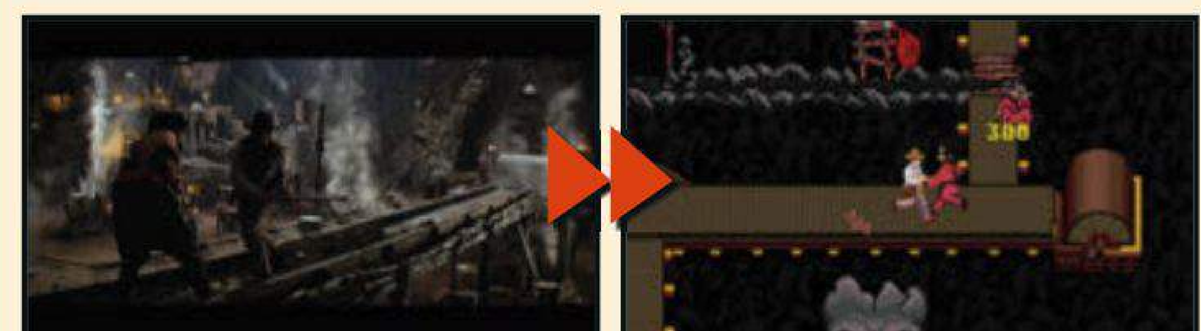
VERGLEICH FILM ZU SPIEL

So kam das Spiel von der Leinwand in die Spielhalle.



SCHNAPP DIE STEINE

Nach der entsetzlichen Opferungszeremonie geht Indy zur Statue mit den drei Sankara-Steinen. Diese Szene kommt im dritten Teil des Spielhallentitels vor. Der Spieler kann aber nur einen Stein gleichzeitig tragen.



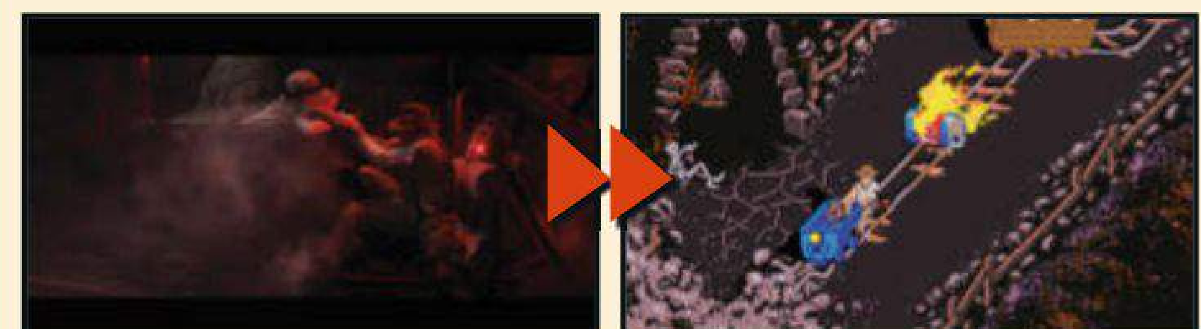
CHAOS AUF DEM FLIESSBAND

Weil er die Schreie der gefangenen Kinder nicht ertragen kann, bekämpft Indy den Ober-Kultisten, der sich mit einer Voodoo-Puppe zur Wehr setzt. Short Round kommt unserem Helden zur rechten Zeit zur Hilfe.



LORENSPRUNG

Auf dem Höhepunkt des Films fliehen Indy und seine Begleiter mit einer Lore. Indy ignoriert den Hinweis von Short Round („Nimm den linken Weg, Indy!“) und führt die Heldentruppe so beinahe ins Verderben.



HEISSE FÜSSE

Nachdem er den Bremshebel abgebrochen hat, bremst Indy die Lore mit den Füßen, die er sich durch die Reibung verbrennt. Als er nach Wasser verlangt, kommt mehr, als er wollte. Auf den Wassereinbruch verzichtet das Spiel.



DURCHTRENNE DIE HÄNGEBRÜCKE

Weil er auf einer Hängebrücke gefangen ist, trifft Indy eine krasse Entscheidung: Er zerhackt lieber die Seile, als von Schwertern geteilt zu werden. Diese Szene ist auch im Spiel vorhanden, wenn ihr alle drei Steine gesammelt habt.

KÜNSTLERISCHE FREIHEIT

Das war nicht im Film …

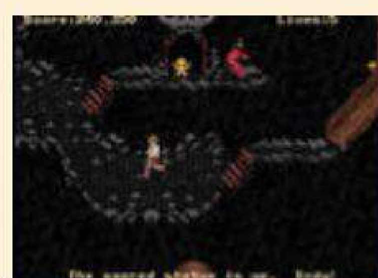
RUTSCHBAHN

■ Der Spaß liebende Indy hätte bestimmt den ganzen Tag diese Rutschen benutzt, anstatt Kinder zu retten. Glücklicherweise ging er ihnen im Film aus dem Weg. Im Spiel kommen sie aber gut.



GOLDENE GÖTZEN

■ Eine goldene Götzenstatue gibt es zwar in *Jäger des verlorenen Schatzes*, aber nicht im Nachfolger. Im Bonus-Level des Spiels kann Indy trotzdem jede Menge Statuen sammeln.



ZEIG HERZ!

■ In der berühmten Filmszene entnimmt Mola Ram einem Opfer das Herz aus der Brust. Im Spiel taucht er an verschiedenen Orten auf und bewirft Indy mit unterschiedlichen Organen.



für jedes Spiel ein kompletter Automat gekauft werden musste. Lipson designte *Tempel des Todes* für System 1 neu. „Die Laserdisc-Version sollte in der Ego-Sicht spielen, das änderten wir. Außerdem bestand das Spiel nun aus mehreren Levels."

Zusammen mit *Star Wars*-Designer Mike Hally analysierten Lipson und sein Team die Filmszenen unter dem Gesichtspunkt, was man in ein Spiel überführen könnte. „Wir lasen das Drehbuch und sahen schon während der Produktion etwas vom Film", erzählt Lipson. Schnell war allen klar, dass die Peitsche zentraler Bestandteil des Spiels werden musste. Auch die Loren aus dem Laserdisc-Konzept sollten vorkommen. Und die Befreiung der versklavten Kinder schien perfekt für den ersten Abschnitt.

Schon früh entschied man sich für das an die Grafiken von M.C. Escher erinnernde Design. „Echtes 3D war nicht möglich, außerdem wollten wir unterschiedliche Höhenstufen in der Mine", erklärt Lipson. Der Loren-Level unterbrach das ständige Herumlaufen, und das alles gipfelte in der Opferkammer. „Das war ein so wichtiger Teil des Films, es hätte sich nicht richtig angefühlt, ihn wegzulassen. Also war das unser Höhepunkt." Nach diesen drei Levels landete Indiana Jones mit dem Schwert in der Hand auf einer Hängebrücke, mit Kultisten an beiden Enden. Es blieb ihm nur eine Option.

Jeder Level wurde von Auszügen aus John





» Ich finde, das Schlimmste an ihr ist das ewige Gekreische.« INDIANA JONES



» [Arcade] In der Opferkammer muss Indy die Steine bergen.



» [Arcade] Indy schwingt über ein Fass.

WEITERE VERSIONEN



SPIELHALLE

■ Die Spielhallenversion von Atari wurde kurz nach dem Kinostart veröffentlicht und war ebenso beliebt wie durchwachsen. Sie wurde für ihre Nähe zum Film und die Sprach-Clips gelobt. Für einen echten Klassiker sind einige Bereiche viel zu frustrierend.



ZX SPECTRUM

■ Der Schwarz-Weiß-Bildschirm und der armselige Sound wären allein schon schlimm. Die Spectrum-Version enttäuschte aber noch viel mehr mit ihrem winzigen Spielbereich, dem dürftigen Scrolling und der Tatsache, dass Indy nicht diagonal laufen kann.



SCHNEIDER CPC

■ Das Spiel ähnelt auf CPC sehr der Spectrum-Version. Allerdings bietet die Schneider-Fassung ein bisschen Farbe und verbesserte Sound-Effekte. Und dann wäre da noch die ziemlich vorlagengetreue Wiedergabe der Filmmusik im Titelscreen.



COMMODORE 64

■ Für den C64 wurde die Spielhallenversion hässlich und geschmacklos portiert. Wegen des übertriebenen Schwierigkeitsgrads ist es unmöglich, zu gewinnen. Die ultralangen Ladezeiten machen es nicht besser. Eine weitere miese Konvertierung von U.S. Gold.



» [Arcade] Der besessene Maharadscha malträtiert eine Voodoo-Puppe von Indy.



Williams Filmmusik und gesprochenen Zitaten aus dem Film begleitet. „Auf dem zweiten Prozessor lief eine neue Audiosoftware, die von Rusty Dawe konzipiert und implementiert wurde“, erinnert sich Lipson. Die Instrumente und Noten der Musik konnten in ein spezielles Formular eingegeben werden, bevor sie automatisch umgewandelt wurden. „Das war damals neu. Getestet hat Rusty es mit der Charlie-Brown-Musik.“

Die Versionen von *Tempel des Todes* für Heimcomputer unterschieden sich qualitativ sehr. Spielerisch war die NES-Version, die vom Originalteam entwickelt wurde, etwas Besonderes. Lipson und sein Team wollten Elemente des Automaten übertragen, aber auch die Eigenheiten des Spielens zu Hause berücksichtigen. „Wir wollten einen Dungeon-Crawler. Weil der Controller so viele Knöpfe hatte, gaben wir Indy ein Gewehr, Dynamit und anderes Zeug.“ Die Loren-Szene und die Minenlevels verschmolzen, sodass Indy zwischen beiden hin- und herlaufen und zudem Schlüssel sammeln sowie Rätsel lösen konnte. „Ich mag besonders das Lava-Monster, das auf dem Weg zur Götzenstatue getötet werden muss“, merkt Lipson an.

33 Jahre später hat der Ruf des Kinofilms *Tempel des Todes* doch etwas gelitten, der Film wird sogar von manchen belächelt. Die Spielhallenfassung war eine recht exakte und unterhaltsame Umsetzung der Filmlizenz, an die sich Peter Lipson gern erinnert. „Der Flugzeugabsturz als Ski-Spiel wäre noch schön gewesen. Aber dafür reichte der Platz nicht. Ich denke, wir haben den Geist des Films dennoch gut getroffen.“ *

» [Arcade] Nach der Flucht vor Mola Ram trifft Indy seine Freunde wieder.

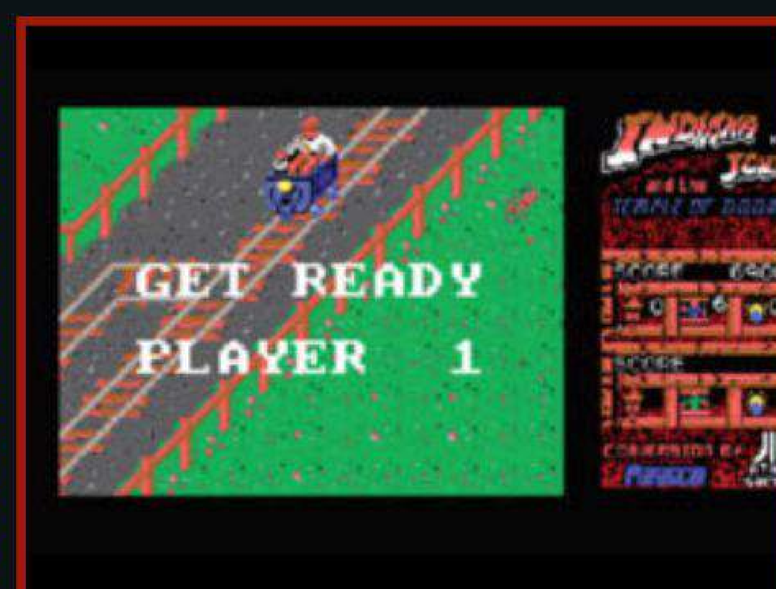




NES
Obwohl die NES-Version vom selben Team wie die Arcade-Fassung stammt, unterscheidet sie sich sehr von dieser. Sie nervt mit einem bizarren Farbschema und unpassenden Spielmechaniken – so kann Indy von der Lore aufs Fließband springen.



ATARI ST/AMIGA
Obwohl Minescape Grafik und Sound verbesserte, litt die 16-Bit-Version immer noch an den bekannten Problemen. Das Scrolling frustriert, Indy bewegt sich wie ein alter Mann. Eine Enttäuschung!



DOS
Die DOS-Version wurde erst 1989 veröffentlicht. Die Grafik ist wirklich ganz in Ordnung, aber die Mängel der anderen Versionen sind auch hier noch nicht verschwunden. Immerhin gibt es im Titelbildschirm eine Darbietung der berühmten Filmmusik.

WAR

Es ist eine der bedeutendsten Reihen der Spielegeschichte: Als Echtzeitstrategie-Serie gestartet, denken heute Millionen von Menschen beim Namen *Warcraft* an das nach wie vor erfolgreichste MMO der Welt – und einige Hunderttausend vielleicht sogar an den letztjährigen Kinofilm. Retro Gamer geht der Geschichte der Blizzard-Erfolgsmarke auf den Grund.

Um einen absoluten Gassenhauer von Spiel zu entwickeln, sind viele Dinge notwendig. Zum einen benötigt es dafür natürlich ein Thema, ein Genre, begabte Programmierer, Designer, Grafiker und dergleichen. Zum anderen muss ein gesunder Mix aus Innovation und Massentauglichkeit gefunden werden. Eines darf sowieso nicht fehlen: das berühmte Quäntchen Glück. Doch eine Zutat wird oft unterschätzt: die nackte Entschlossenheit, die eigene Vision auch durchzuziehen.

An dieser Entschlossenheit hat es dem kalifornischen Studio Blizzard nie gefehlt, das von Michael Morhaime, Allen Adham und Frank Pearce Anfang 1991 gegründet wurde, wenn auch noch unter dem Namen Silicon & Synapse. Mit Spielen wie *The Lost Vikings*, *Rock N' Roll Racing* und *Blackthorne* machten sich die Newcomer schnell einen Namen. Ihr endgültiger Durchbruch sollte allerdings erst mit *Warcraft* gelingen.



» [DOS] Auf *Warcraft 2* geht der zweistufige Nebel des Krieges zurück („alles unsichtbar" contra „aufgedecktes Terrain bleibt sichtbar, nicht aber die Einheiten"



Die Geschichte von *Warcraft* und seiner Spielwelt Azeroth beginnt 1993 bei Technosoft und Westwood, wie uns Bill Roper erzählt: „Das Team war begeistert von Echtzeit-Spielen wie *Herzog Zwei* und *Dune 2*. Sie wollten ein neues, durch und durch hochwertiges Produkt erschaffen." Bill, seines Zeichens Senior Producer bei dem damals erst frisch umbenannten Studio, war ab 1994 bei Blizzard. Pläne, in den Echtzeitstrategie-Markt einzusteigen, gab es jedoch schon ein Jahr vorher.

„Als ich zu Blizzard kam, lief das Grundspiel bereits", erinnert sich Bill an die Anfänge von *Warcraft*. „Die Idee bestand darin, sich auf den Basenbau, die Rekrutierung von Einheiten, den Kampf und die Zerstörung zu konzentrieren. Zusätzlich sollte es viel Story, Charaktere und einen Multiplayer-Modus geben." Wie Bill beschreibt, sollte *Warcraft* einfach spielbar sein und gleichzeitig genug Tiefe für erfahrene Stra-



tegen bieten. Dieses Muster sollte zu einem Markenzeichen von Blizzard werden: Sie entliehen sich Elemente aus anderen Spielen und erweiterten oder vereinfachten diese so, dass sie ganz nebenbei die Zielgruppe vergrößerten. Anfangs dachte man aber noch in kleinen Maßstäben, wie Bill andeutet: „Wir setzten uns das verrückte Ziel, 70.000 Kopien zu verkaufen."

Blizzards größter Konkurrent Westwood – von ihnen stammte das klare *Warcraft*-Vorbild *Dune 2* – arbeitete gerade an *Command & Conquer* (das schließlich einige Zeit nach *Warcraft* erschien und dieses deutlich übertrumpfte). Der Anspruch von Blizzard lag allerdings nicht darin, sie zu kopieren, sondern einen draufzusetzen. Als besonders wichtig für *Warcraft* wurde die Story erachtet. „Als ich Allen Adham zum ersten Mal traf, fragte er mich, ob ich ein Schreiber sei", so Bill. „Ich antwortete mit Ja und wurde daraufhin mit dem Skript für den CES-Trailer vertraut. Alles, was sie zu dieser Zeit zur *Warcraft-Story* hatten, war ein Konzept, in dem Orks gegen Menschen kämpften und der Hauptcharakter Blackhand hieß." Bill bekam die Gelegenheit, die Story und die Lore rund um das neue Spiel im Fantasy-Setting zu kreieren. Als erfahrener Spielleiter von Tabletops konnte er sich einen Kindheitstraum erfüllen.

Warcraft war nicht das einzige Projekt, mit dem Blizzard zu dieser Zeit beschäftigt war, doch es war das erste Spiel, das sie unter eigener Flagge veröffentlichen wollten. Das Unternehmen war noch jung, die Ressourcen knapp – entsprechend drunter und drüber ging es, als der Release näher rückte. „Glenns Büro war ein umfunktioniertes Schrankzimmer. Es war der ruhigste Ort im ganzen Büro", beschreibt Bill den Ort für die Audioaufnahmen. „Er hatte einen kleinen Tisch vor sich und einen hinter sich, sodass noch genügend Platz für sein Midi-Keyboard, sein Mischpult und seinen Computer vorhanden war. Es war so eng, dass wir immer Schulter an Schulter saßen, wenn ich für Sprachaufnahmen da reinmusste."



» [DOS] Die Dialoge wurden von Bill Roper eingesprochen.

Für Blizzard war klar, dass *Warcraft* ihr Vorzeigetitel werden würde – ein Spiel, das zeigt, wozu das Studio ohne Einschränkungen eines Publishers in der Lage war. Mit Erfolg: *Warcraft* war ein klares Statement. Das Ziel, sowohl Einsteiger anzusprechen als auch einen besonderen Fokus auf die Story zu legen, wurde erreicht, auch wenn das Spiel gegen *C&C* zweiter Sieger blieb. Während sich Letzteres aber ziemlich ernst nahm, legte Blizzard viel Wert auf einen gewissen Humor, was sich vor allem in den Befehlsquittierungen zeigte.

DIE HELDEN VON WARCRAFT

Diese Charaktere zeichnen *Warcraft* aus.



MAGUS MEDIVH

Erstmals in:
Warcraft: Orcs & Humans

Einer der ersten Charaktere in der *Warcraft*-Historie. Wichtig ist, dass es Medivh war, der unter der Kontrolle von Sargeras das Dunkle Portal öffnete und den Orks damit den Weg nach Azeroth freimachte.

Stärke	Bedeutung	Magie	Boshaftigkeit
3	9	9	6

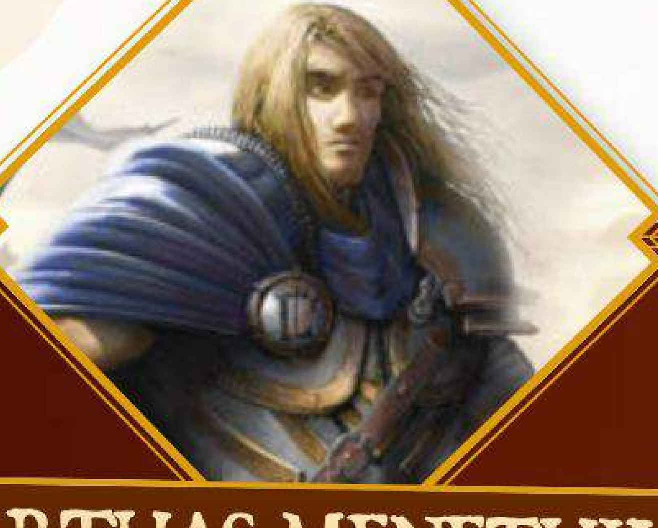


THRALL

Erstmals in:
Warcraft III: Reign Of Chaos

Der Sohn von Durotan war in der Anfangszeit von *World of Warcraft* der Anführer der Horde. Mit dem Release von *Cataclysm* wechselte er zum Schamanismus, um Azeroth zu retten. Seine Entscheidung für Garrosh Höllschrei als seinen Nachfolger bildete die Hintergrundgeschichte für eine komplette Erweiterung.

Stärke	Bedeutung	Magie	Boshaftigkeit
6	8	7	1



ARTHAS MENETHIL

Erstmals in:
Warcraft III: Reign Of Chaos

Ursprünglich war der edle Prinz auf Rache gegen die Brennende Legion aus. Als er jedoch auf der Suche nach einem Mittel gegen die dämonischen Kräfte das verfluchte Schwert Frostgram findet, wendet sich das Blatt: Die Klinge verwandelt ihn in den niederträchtigen Lich King und macht ihn zum Anführer der Untoten.

Stärke	Bedeutung	Magie	Boshaftigkeit
8	2	9	8



SYLVANAS WINDLÄUFER

Erstmals in:
Warcraft III: Reign Of Chaos

Bevor Sylvanas unter der Kontrolle des Lich Kings stand, war sie eine Hochelfe. Doch ihr gelingt die Flucht und sie wird zur Anführerin der Verlassenen. In der Storyline von *Warcraft* spielt sie mal mehr, mal weniger eine Rolle, in der letzten WoW-Erweiterung war sie der Häuptling der Horde.

Stärke	Bedeutung	Magie	Boshaftigkeit
5	6	7	5

EVOLUTION DER MENSCHEN









Warcraft: Orcs & Humans erschien im November 1994 für DOS-PCs, die Wertungen waren im Ausland teils überbordend und in Deutschland gut bis sehr gut. Blizzards Erstkontakt mit der Echtzeitstrategie war geglückt – mehr als eine Million Spieler belohnten die Entwickler, indem sie ihr Portemonnaie zückten. Der unmittelbare Erfolg beflügelte nicht nur das Warcraft-Team, sondern Blizzard als Ganzes. Mit der Veröffentlichung in Eigenregie und einem Genre, bei dem sie bis dahin keine Erfahrung gehabt hatten, waren sie ein großes Risiko eingegangen.

Die Arbeiten an *Warcraft 2* begannen im Februar 1995. „Es gab viele Diskussionen darüber, was wir mit *Warcraft 2* anstellen würden“, erinnert sich Bill. „Eine Gruppe bei uns unterhielt sich über die Geschichte. Sie hatten die Idee, ein Portal zwischen Azeroth und der heutigen Erde zu erschaffen. Die Eröffnungssequenz sollte zwei F-16-Jets zeigen, die versuchen, eine Kobold-Gestalt vom Himmel zu holen. Plötzlich öffnet sich ein Spalt im Himmel, durch den ein Drache kommt, der gleich einen der Jets zerstört. Es kommt zum Dogfight und die Perspektive schwenkt auf ein Schlachtfeld mit Orks und Soldaten. Zauberer kämpfen gegen Raketenwerfer, Fantasy-Krieger gehen in den Nahkampf mit modernen Soldaten. Abgedreht!“



» [DOS] Der Nachfolger ließ sich bei einigen Elementen von *Command & Conquer* inspirieren.

Ernsthaft angegangen wurde diese Idee allerdings nie. Stattdessen besann sich Blizzard auch bei Teil 2 auf das Fantasy-Setting und baute dieses konsequent aus. Außerdem wurde das Spielkonzept verfeinert. Neu waren beispielsweise See- und Lufteinheiten, auch die KI wurde verbessert. Multiplayer-Freunde durften sich über Schlachten für bis zu acht Spieler freuen. Der ebenfalls neu eingeführte Editor für neue Szenarios sorgte für Nachschub über die Kampagne hinaus.

Auf seinen Lorbeeren ausruhen konnte sich Blizzard trotz seines Erfolgs aber noch lange nicht. Insbesondere die Rivalität zu

1991



Michael Morhaime, Allen Adham und Frank Pearce gründen Silicon & Synapse und beginnen mit der Portierung von Spielen.

1994



Der Name des Studios wird nach der Übernahme durch Davidson & Associates zu Blizzard Entertainment geändert.



Das Echtzeitstrategiespiel *Warcraft: Orcs & Humans* erscheint für PCs mit MS DOS.

SARGERAS

Erstmals in:
Bisher nirgends

Der dämonische Titan gilt als der Gründer der Brennenden Legion und Wurzel allen Übels im gesamten *Warcraft*-Universum. Sein Ziel besteht darin, sämtliches Leben auszulöschen. Er taucht immer wieder mal in der Geschichte der Spielereihe auf, einen tatsächlichen Auftritt in der Spielwelt (als Bossgegner) hatte er aber noch nie.

Stärke	Bedeutung	Magie	Boshaftigkeit
8	9	9	10

UTHER LICHTBRINGER

Erstmals in:
Warcraft II

Uther war der erste Paladin der Ritter der Silbernen Hand und kämpfte im Zweiten Krieg gegen die Orks. Prinz Arthas hinterging ihn, nachdem er zum Lichkönig wurde. Seit der *Legion*-Erweiterung von *WoW* können Heilig-Paladine Uthers heilige Waffe suchen und sie selbst im Kampf einsetzen.

Stärke	Bedeutung	Magie	Boshaftigkeit
8	4	5	1

KHADGAR

Erstmals in:
Warcraft III: Reign Of Chaos

Lange Zeit war Khadgar der wichtigste Erzmagier der Allianz und legte seinem Meister Medivh einst das Handwerk. Er kämpft um die Befreiung Azeroths wie kaum ein anderer Charakter in der Welt von *Warcraft*. Sowohl für Spieler der Allianz als auch der Horde ist er ein sehr bekanntes Gesicht.

Stärke	Bedeutung	Magie	Boshaftigkeit
2	10	8	3

GUL'DAN

Erstmals in:
Warcraft III: Reign Of Chaos

Laut dem originalen *Warcraft* konnten die Orks vor allem dank Gul'dan ihre Heimat verlassen und Azeroth angreifen. Sowohl in *Warlords of Draenor* als auch in *Legion* war er erneut der Bösewicht und half vor allem der Brennenden Legion statt der Horde, Unheil über die Welt zu bringen.

Stärke	Bedeutung	Magie	Boshaftigkeit
3	9	9	9



» Die Konkurrenz forderte uns heraus, also machten wir unsere Spiele immer größer und besser. « BILL ROPER

Westwood war allgegenwärtig. Die beiden Studios beobachteten sich ganz genau, um auf keinen Fall einen Fortschritt des anderen zu verpassen. Nachdem Blizzard Ende 1994 das erste *Warcraft* veröffentlicht hatte, zog Westwood im August 1995 mit *Command & Conquer* nach. Im August 1996 brachte Blizzard dann *Warcraft 2: Tides of Darkness* auf den Markt. Westwood legte noch im selben Oktober mit *Alarmstufe Rot* nach, das in Deutschland als *C&C 2* vermarktet wurde. Die beiden Studios versuchten, sich mit Innovationen und Verbesserungen gegenseitig zu übertreffen, und sorgten ganz nebenbei für einen Boom des RTS-Genres, in dem neben vielen billigen Kopien auch herausragende Titel wie *Age of Empires* oder *Total Annihilation* erschienen. Auch Bill vertritt die Ansicht, dass Blizzard und Westwood für den Echtzeitstrategie-Hype verantwortlich waren: „Weil die Konkurrenz uns herausforderte, machten wir unsere Spiele immer größer und besser."

Um schnell neue Inhalte zu produzieren, beauftragte Blizzard die Cyberlore Studios mit der *Warcraft 2*-Erweiterung *Beyond the Dark Portal*. Diese brachte neue Solomissionen, experimentierte erstmals mit dem Helden-Konzept und erweiterte die Hintergrundgeschichte des *Warcraft*-Universums um Teile, die später noch sehr wichtig werden sollten.

Zu dieser Zeit dachte Blizzard erstmals über eine Ausweitung der *Warcraft*-Marke auf andere Genres nach. 1996 begann man mit der Entwicklung eines klassischen 2D-Adventures mit Point-and-Click-Konzept. Bei den Animationen wurde Blizzard von dem russischen Studio Animation Magic unterstützt. 1998 waren große Teile der Geschichte, der Sprachaufnahmen, der Puzzles und der Animationen fertiggestellt. Der Name sollte *Warcraft Adventures: Lord of the Clans* lauten, doch fehlerhafte Absprachen zwischen Blizzard und Animation Magic sorgten für Probleme und letztlich Verzögerungen. Als Lucas Arts dann *The Curse of Monkey Island* veröffentlichte und bekanntgab, dass sie mit *Grim Fandango* von 2D- zu 3D-Grafik wechseln, hielt Blizzard ihr eigenes Adventure für nicht mehr wettbewerbsfähig und stellte das Projekt 1998 gänzlich ein.



» [DOS] Eigentlich sollten See-Einheiten schon ins erste Spiel integriert werden.

Abschrecken ließen sich die Kalifornier dadurch nicht. Mittlerweile stürmte *StarCraft* die Charts und startete auf dem asiatischen eSports-Markt durch. Mit *Diablo* und *Diablo 2* schaffte sich der Entwickler ein weiteres Standbein, sodass man sich für das dritte *Warcraft* ein paar Jahre Zeit lassen konnte. Da die Einstellung von *Lord of the Clans* allerdings für Enttäuschung unter den Fans sorgte, musste man diese wieder positiv stimmen. Die Entwicklung von *Warcraft 3* begann 1998, angekündigt wurde es 1999 – und zwar als Rollenspiel-Strategie-Titel.

1995



Warcraft 2: Tides of Darkness für DOS und Windows kommt kurz vor der Westwood-Konkurrenz in Form von *Alarmstufe Rot*.

1996

Die *Warcraft 2*-Erweiterung *Beyond the Dark Portal* erweitert das Hauptspiel um zwei neue Kampagnen und MP-Maps.

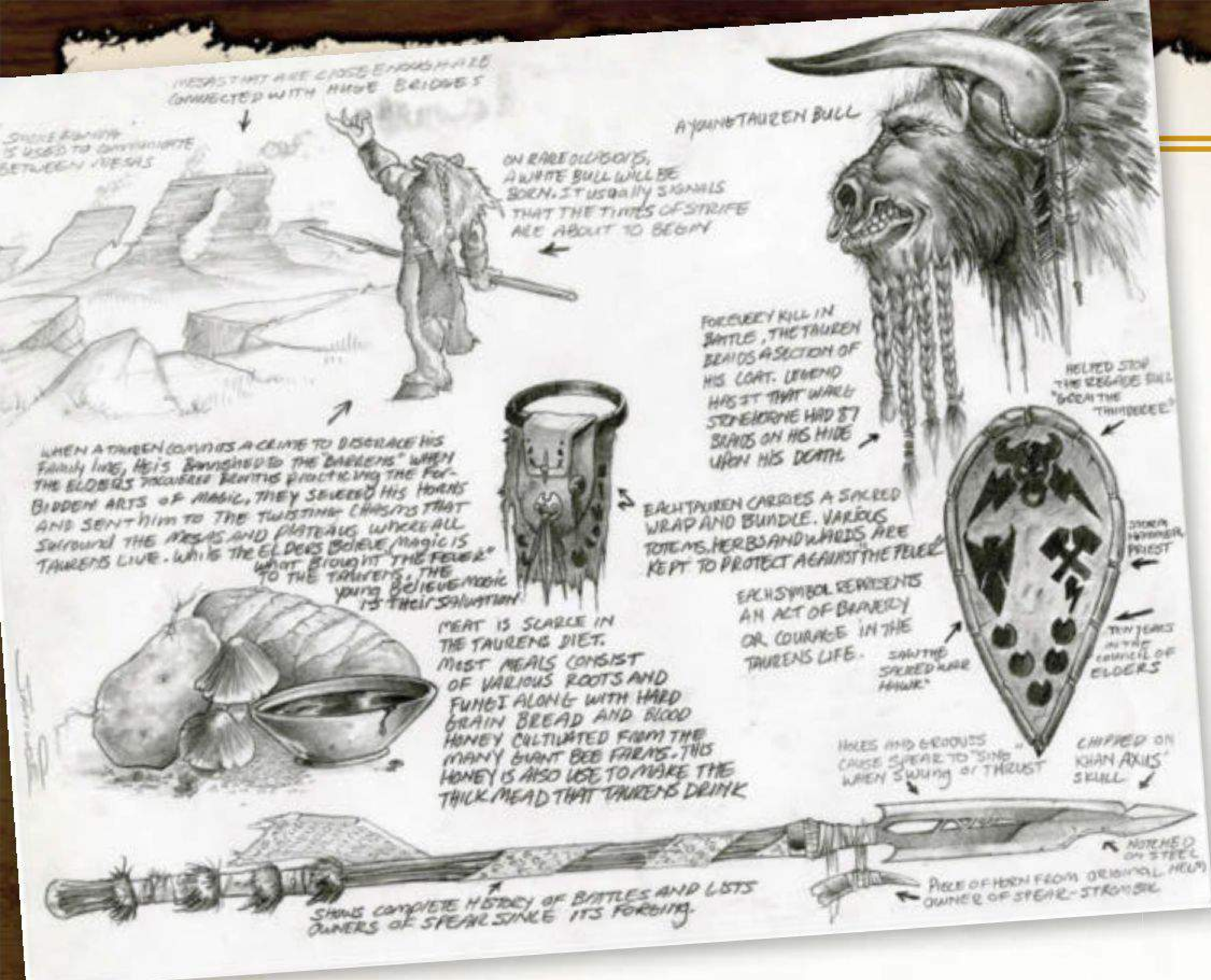
1998

Blizzard stellt das 2D-Point-and-Click-Adventure *Warcraft Adventures: Lord of The Clans* endgültig ein.

1999



Zum Launch des Blizzard-Netzwerks Battle.net erscheint *Warcraft 2: Battle.net Edition* mit Hauptspiel und Add-on.



» Bilder wie diese zeigen, wie viel Mühe sich Blizzard bei der *Warcraft*-Lore gibt.

REISEFÜHRER

Diese Karte könnte für Touristen der Welt von *Warcraft* hilfreich sein …

TELDRASSIL

Die Startzone der Nachtelfen ist voll von Geschichten über die Druiden. Hier befinden sich auch der gleichnamige Weltenbaum sowie die Nachtelfen-Hauptstadt Darnassus.

DRAENEI-INSELN

Als die Rasse der Draenei ins Spiel fand, benötigte diese natürlich einen Startpunkt. Die Überreste des Raumschiffs Exodar, das hier abgestürzt ist, dienen als Hauptstadt des Volks.

KALIMDOR

SÜDKALIMDOR

Die dürre Region spielte in *WoW* anfangs kaum eine Rolle und wurde erst mit der Einführung von Raids und PvP-Kampfzonen wichtiger. Seit *Cataclysm* gelangt ihr über Südkalimdor in neue Gebiete.

DIE HORDE

Hier findet ihr die kargen Lande von Durotar, die Horde-Hauptstadt Orgrimmar, die Heimat der Tauren und den Troll-Startpunkt an den Echo-Inseln. Wer sich in *WoW* für die Horde entschieden hat, kennt sich hier aus.

SCHERBENWELT

Hier lebten die Orks, bevor sie ihre Invasion in Azeroth starteten. Während der Ereignisse von *Warcraft 2* wurde das Gebiet aus der ersten *WoW*-Erweiterung zerstört und ist jetzt als Scherbenwelt bekannt.

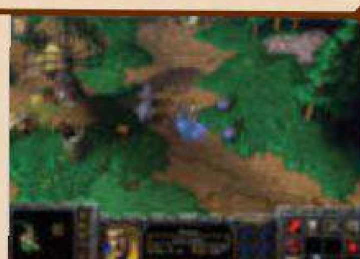
Auch wenn das „RPG" in der Beschreibung reichlich übertrieben war, legte *Warcraft 3* noch mehr Wert auf die Helden-Einheiten. Diese Charaktere trieben nicht nur die Story weiter voran, sondern ließen sich auch im Lauf der Solokampagne oder eines Multiplayer-Matches aufleveln. Die Mechanik fand auch in der späteren *Warcraft 3*-Mod *Defense of the Ancients* Verwendung, aus der das heute so populäre MOBA-Genre hervorging. Das eigentliche Spielprinzip rund um Ressourcenmanagement, Basenbau und -zerstörung sowie die Einheiten blieb unangetastet. Trotzdem wirkte sich eine weitere Innovation, nämlich die Umstellung auf 3D-Landschaften, auf die Spielmechanik aus.

Warcraft 3 wurde 2002 für PC veröffentlicht und hätte für Blizzard kaum erfolgreicher laufen können. Bereits ein Jahr später erschien die Erweiterung *The Frozen Throne*. Besser als je zuvor gelang es Blizzard mit diesen Spielen, ihre ständig wachsende Fanbasis mit neuer Lore bei der Stange zu halten. Die Geschichten um Azeroth war jedoch noch lange nicht zu Ende erzählt: Nur ein weiteres Jahr später stand der Release von *World of Warcraft* an, das den jungen MMO-Markt, der bis dahin





2002
Blizzards erstes 3D-RTS *Warcraft 3: Reign of Chaos* erscheint und wird zum Hit.



2003
Die *Warcraft 3*-Erweiterung *The Frozen Throne* erzählt die Geschichte von Arthas Menethil weiter.

Die neu veröffentlichte *Warcraft 3*-Mod *Defense of the Ancients* begründet das MOBA-Genre.

2004



Blizzard zeigt der Konkurrenz mit dem neuen *World of Warcraft*, wie erfolgreich ein MMO sein kann.

NORTHREND

EASTERN KINGDOMS

PANDARIA

RUINEN VON LORDAERON

Die Gebiete Hillsbrad und Lordaeron habt ihr bereits in den Echtzeitstrategiespielen kennengelernt, in *World of Warcraft* starten hier die Untoten.

VERHEERTE INSELN

Mit der derzeit letzten Erweiterung *Legion* wurde die Spielwelt um die Verheerten Inseln erweitert, auf denen sich unter anderem das Grab von Sargeras befindet.

NORDEND

Arthas Suche nach der magischen Klinge Frostgram führt ihn in die eiskalten Bereiche von Nordend. Bekanntestes Bauwerk hier ist die Eiskronenzitadelle.

TIEFENHEIM

Mitten auf der Karte von Azeroth befindet sich ein riesiger Mahlstrom, der ein Portal nach Tiefenheim darstellt. In *Cataclysm* brach von dort der weltenzerstörende Drache Todesschwinge aus.

DIE ALLIANZ

In dieser Region findet ihr die Hauptstädte Sturmwind und Eisenschmiede, die Startpunkte der Menschen respektive Zwerge. Beide Städte sind unter der Erde durch die Tiefenbahn verbunden.

DSCHUNGEL DES SCHLINGENDORNTALS

Die Dschungel waren einst eines der größten Gebiete von *World of Warcraft*. Berüchtigt war es vor allem für seine PvP-Camper, die euch nie in Ruhe Quests erledigen ließen.

DAS DUNKLE PORTAL

Im südöstlichsten der Östlichen Königreiche findet ihr das Portal, das die Orks benutzten, um nach Azeroth zu gelangen. In der Erweiterung The *Burning Crusade* wurde es reaktiviert.

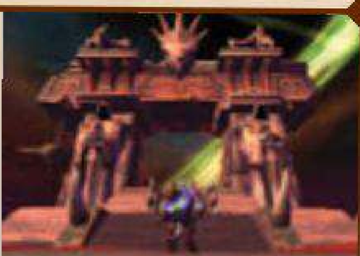
PANDARIA

Das Heimatland der Pandaren war früher in Nebel gehüllt, der sich erst mit dem Release von *Mists of Pandaria* lichtete. Ungewöhnlich für Warcraft: Hier trefft ihr auf ein asiatisches Setting.

DRAENOR

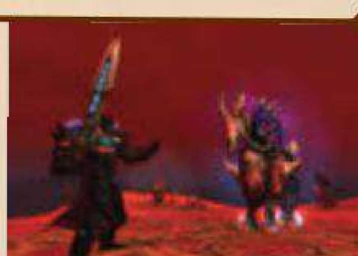
Dank der Zeitreise-Thematik von *Warlords of Draenor* konntet ihr die Scherbenwelt vor ihrer Zerstörung besuchen und die dortige Geschichte nacherleben.

2007



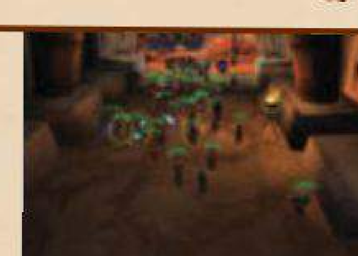
Bis zur Veröffentlichung der ersten *WoW*-Erweiterung *The Burning Crusade* sind drei Jahre ins Land gezogen.

2008



Im zweiten *WoW*-Add-on *Wrath of the Lich King* kehrt Arthas Menethil zurück. *WoW* befindet sich in seiner Hochzeit.

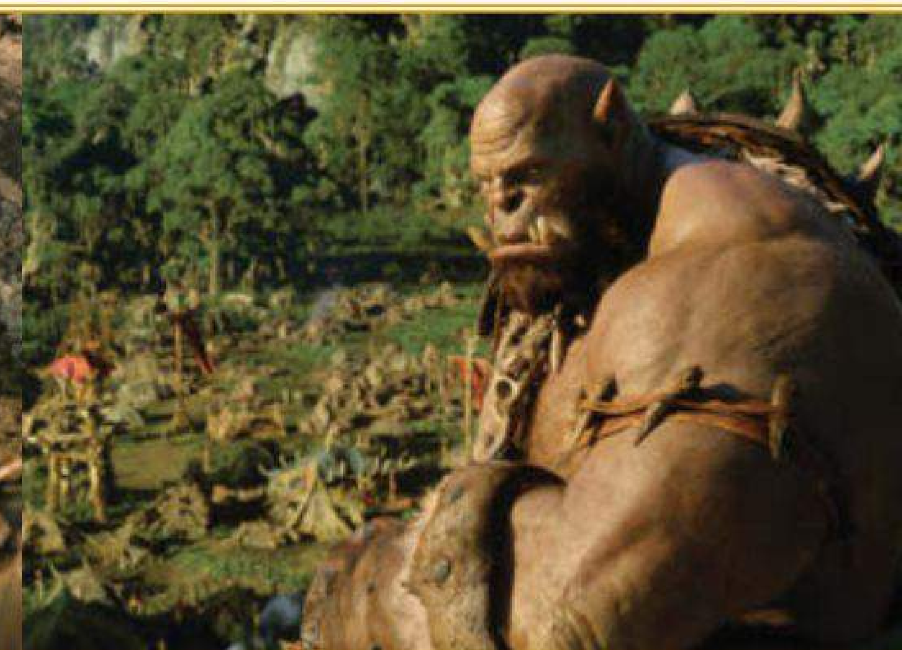
2010



Mit *Cataclysm* wird *World of Warcraft* stark überholt. Veränderte Gebiete sollen auch Veteranen ansprechen.







» Der (ziemlich schlechte) Film *Warcraft: The Beginning* fand 2016 insbesondere in China seine Zuschauer.

WARCRAFT: THE BEGINNING

Kinofilm als leicht peinlicher Fan-Dienst.

Es ist fast schon eine Überraschung, dass *Warcraft* 2016 doch noch in die Kinos gefunden hat – immer wieder schien das Projekt auf der Kippe zu stehen. Regie führte am Ende der *Moon*-Regisseur Duncan Jones – und zusammen mit Drehbuchschreibern und Schauspielern hat er nicht gerade ein Großwerk der Leinwandkunst erschaffen.

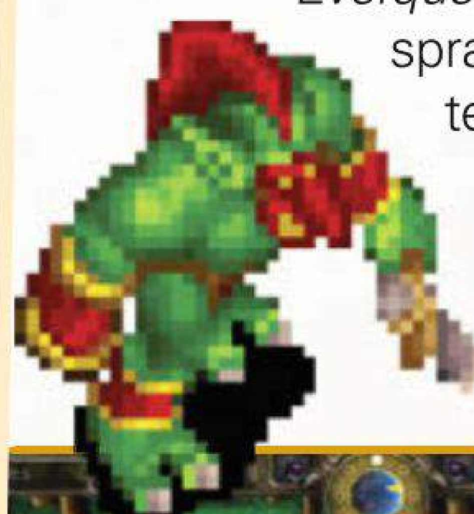
Es sind nicht die Effekte, die den Kinofilm zu einer eher peinlichen Abendunterhaltung machen – auch wenn man schon von diversen Fantasy- und Science-Fiction-Produktionen besseres gewöhnt war. Nein, es ist die Mitleid erweckend schlichte, vorhersehbare (und zuweilen schrecklich unlogische) Handlung.

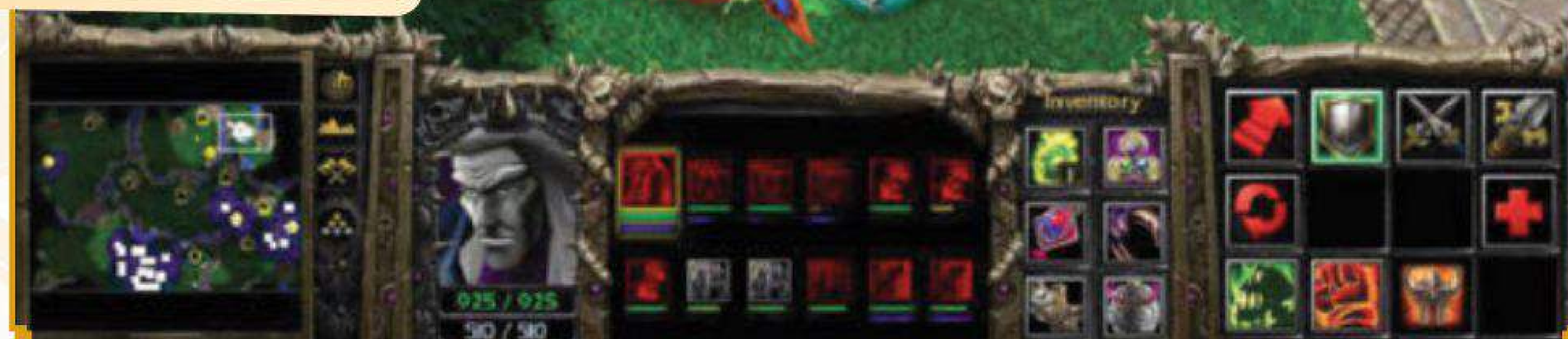
Etwas anders wirkt der Film offenbar auf viele Hardcore-Fans, die bereits seit 20 Jahren mit der Marke verbunden sind. Sie freuen sich über diesen Fan-Service in Hollywood-Dimension, der teils auch kleinere Lore-Feinheiten beachtet und durchaus mit netten Details aufwartet – so sehen die Gebäude der Menschenfraktion tatsächlich auch „in groß und echt" frappierend jenen ähnlich, die bereits bei *Warcraft 1* in der menschlichen Basis hochgezogen wurden. In China nahm die Verfilmung umgerechnet über 150 Millionen Dollar ein.

Bei der Premiere waren einige der Entwickler anwesend, auch wenn heute nicht mehr alle von ihnen bei Blizzard angestellt sind. Wie Duncan Jones sagen sie, dass sich *Warcraft: The Beginning* vor allem an *Warcraft*-Freunde richte. Das können wir unterstreichen, und wenn ihr den Film mal günstig als Blu-ray seht oder bei einem Streaming-Portal ausleihen könnt, ist er allemal besser, als zwei Stunden auf eine verregnete Straße zu starren. Ob allerdings ein zweiter Teil folgen wird …?

von Spielen wie *Ultima Online, Everquest* oder *Dark Age of Camelot* eher nach dem Motto „Von Freaks für Freaks" geprägt wurde, aus dem Nichts überrollen sollte.

„Ich war Teil des *Project Nomad*-Teams", beginnt Kevin Beardslee, der ausschlaggebend dafür war, dass Blizzard die Entwicklung von *World of Warcraft* anging. Nomad war ein Squad-basiertes Taktik-Action-RPG, dessen Entwicklung vor sich hindümpelte. Kevin fährt fort: „Als dann die *Everquest*-Beta rauskam, stürzten sich viele von uns auf dieses MMO. Das änderte sich auch nicht, als es offiziell startete." Das Online-Rollenspiel schaffte es, 500.000 zahlende Abonnenten für sich zu gewinnen, was Kevin auf eine Idee brachte: „Ich fragte meine Kollegen, warum wir nicht ein *Everquest* im Blizzard-Stil machen. Ich sprach mit einigen Leuten, darunter auch Bill Petras. Er sagte, ich solle den führenden Programmierer unseres Teams überzeugen, und der wiederum das Management."



» [PC] *Warcraft 3* erweiterte sein RTS-Prinzip um einige Rollenspiel-Elemente.



» Ein ganz früher Blick auf einen Prototyp von *World of Warcraft* aus dem Jahr 1999.

Kevin sammelte seine Ideen auf einem Notizblock. Sie waren simpel: Man nehme das Gameplay von *Everquest*, vergrößere den Umfang, baue bessere Quests, verbessere die Kämpfe und mache das Ganze zugänglicher. Außerdem sollte es instanzierte Dungeons mit Bossen geben und eine optische Qualität haben, wie man sie von Blizzard gewöhnt war. „Ich warb sowohl für *World of Warcraft* als auch *World of StarCraft*. Jeff Strain [der Lead Programmer von Nomad] ging mittwochs zum Management, und schon am Freitag wurde *Nomad* eingestellt und mit *World of Warcraft* begonnen."

Dass die Entscheidung auf ein *Warcraft*-MMO fiel, hatte zwei Gründe. Zum einen hoffte Michael Morhaime, dass das Team dieselben Grafikmodelle und sonstigen Materialien wie das *Warcraft 3*-Team verwenden könne. Zum anderen war er der Meinung, dass es zu *Warcraft* mehr zu erzählen gäbe. Das Entwicklungsteam wurde von Blizzard absichtlich klein gehalten, um die Kosten während der Konzeptphase zu beschränken. Zunächst entstand nur eine einzelne Zone, in der sämtliche Elemente wie die Kämpfe, das Erzähltempo der Quests und auch der Grafikstil getestet wurden.

2010



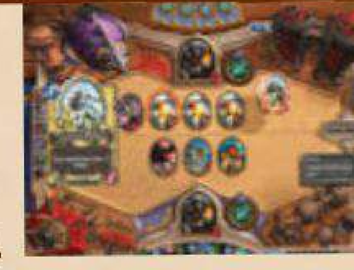
World of Warcraft ist so beliebt, dass 12 Millionen Spieler monatliche Gebühren zahlen, um sich in Azeroth herumzutreiben.

2012



Als die Abonnentenzahlen rückläufig sind, versucht Blizzard, mit dem umstrittenen Add-on *Mists of Pandaria* mehr Gelegenheitsspieler anzulocken.

2014



Hearthstone, ein einfaches Sammelkartenspiel mit Tiefgang und vielen *Warcraft*-Charakteren, erscheint.

EVOLUTION DER GOBLINS

1994

2002

2004

2016



» [PC] In *World of Warcraft* dürft ihr Azeroth in stilechter 3D-Grafik erkunden.

» Wir wussten nicht, wie lange der Erfolg anhält. Mike ließ daher immer nur einen Server nach dem anderen online gehen. « KEVIN BEARDSLEE

» Der erste bekannte Screenshot von *WoW* entstand noch in der *Warcraft 3*-Engine.

„Elwynn Forest passte alles nach unseren Wünschen an – wie viele Wölfe getötet und wie viele Kerzen gesammelt werden müssen. Erst danach holten wir Leute aus dem Kundenservice oder der Qualitätssicherung dazu, um mit dem Aufbau von Westfall, Redridge und Darkshire anzufangen", so Kevin.

Als die Konzeptphase beendet war, wuchs die Teamgröße signifikant an. Azeroth sollte riesig werden, weswegen man jede Hilfe brauchen konnte. Die Entwicklung dauerte fünf Jahre, ohne dass man sich sicher sein konnte, Erfolg mit dem Projekt zu haben. „Es gab Zeiten, in denen uns Vivendi loswerden wollte. Microsoft legte ein Angebot über 700 Millionen Dollar für uns auf den Tisch", erinnert sich Kevin. Letztlich scheiterte die Übernahme jedoch an einer zu hohen Gegenforderung von Vivendi.

Allen möglichen Sorgen zum Trotz wurde *World of Warcraft* sofort zum Hit, als es Ende 2004 live ging. Beim Mitternachtsverkauf in einer Filiale zum Release gingen sogar die Packungen aus, wie sich Kevin erinnert: „Um drei Uhr in der Nacht fuhr jemand in die Büros und holte dort die Boxen, die eigentlich wir Mitarbeiter am nächsten Tag erhalten sollten." Innerhalb eines Monats konnte Blizzard eine Million Kopien absetzen, dennoch gab es noch Restzweifel: „Wir wussten nicht, wie lange der Erfolg anhält. Mike Morhaime ließ daher immer nur einen Server nach dem anderen online gehen."



Azeroth wurde zum digitalen Zuhause für Millionen von Menschen, die *Warcraft*-Marke wurde weltbekannt. Nicht nur Zeitungen berichteten von dem Spiel, auch TV-Shows wie *South Park* machten *World of Warcraft* zum Thema.

2007 brachte die erste kostenpflichtige Erweiterung *The Burning Crusade* neuen Stoff für die Fans. Nur ein Jahr später kam das Add-on *The Wrath of the Lich King*. 2010 „zerstörte" Blizzard Azeroth mit der *Cataclysm*-Erweiterung, überarbeitete die alten Gebiete entsprechend und fügte neue hinzu. *Mists of Pandaria* aus dem Jahr 2012 sorgte aufgrund seines bunten Stils und des sehr humorigen Tons unter vielen Hardcore-Fans für Unmut, die sich zu großen Teilen jedoch spätestens 2014 mit *Warlords of Draenor* besänftigen ließen. Das bislang letzte große Add-on, *Legion*, erschien 2016 und damit satte zwölf Jahre nach der Veröffentlichung des Hauptspiels.

In seinen besten Zeiten konnte *World of Warcraft* 12 Millionen zahlende Abonnenten vorweisen, mittlerweile nennt Blizzard keine offiziellen Zahlen mehr. Es wird allerdings davon ausgegangen, dass diese immer noch bei etwa 5 Millionen liegen – und jeweils bei der Veröffentlichung eines Add-ons wieder für einige Zeit ansteigen: Alte Fans wollen dann zumindest die neuen Inhalte konsumieren und zahlen dafür neben dem Add-on-Preis für einige Zeit wieder monatliche Gebühren.

2013 überraschte Blizzard die Spielewelt mit der Ankündigung einer weiteren *Warcraft*-Auskopplung. Bei *Hearthstone: Heroes of Warcraft* handelt es sich um ein Free-to-play-Kartenspiel, das Blizzard-typisch mit einfachen Regeln auskommt, ohne dabei an Spieltiefe einzubüßen. 2016 waren dem suchterregenden Spielprinzip bereits über 50 Millionen angemeldete Benutzer verfallen, erst kürzlich wurde die neue Erweiterung *Reise nach Un'goro* veröffentlicht.

Was Blizzard auch in die Hand nimmt – spätestens durch eine Verschmelzung mit der *Warcraft*-Marke scheint es zu Gold zu werden. Wir dürfen jedenfalls gespannt sein, welches Genre Blizzard als Nächstes mit ihren Orks in Angriff nimmt. Und ob das längst zu Activision gehörende Mega-Studio dereinst zu den Wurzeln der Marke zurückkehren wird: Ein *Warcraft 4* steht bis heute aus. *



Das *WoW*-Add-on *Warlords of Draenor* besinnt sich auf die klassische Storyline – vermutlich, um enttäuschte Spieler von *Mists of Pandaria* zurückzuholen.

2015



Nach vielen Jahren Entwicklungszeit veröffentlicht Blizzard sein erstes MOBA. *Heroes of the Storm* vereint die Helden aus *Warcraft*, *StarCraft* und *Diablo*.

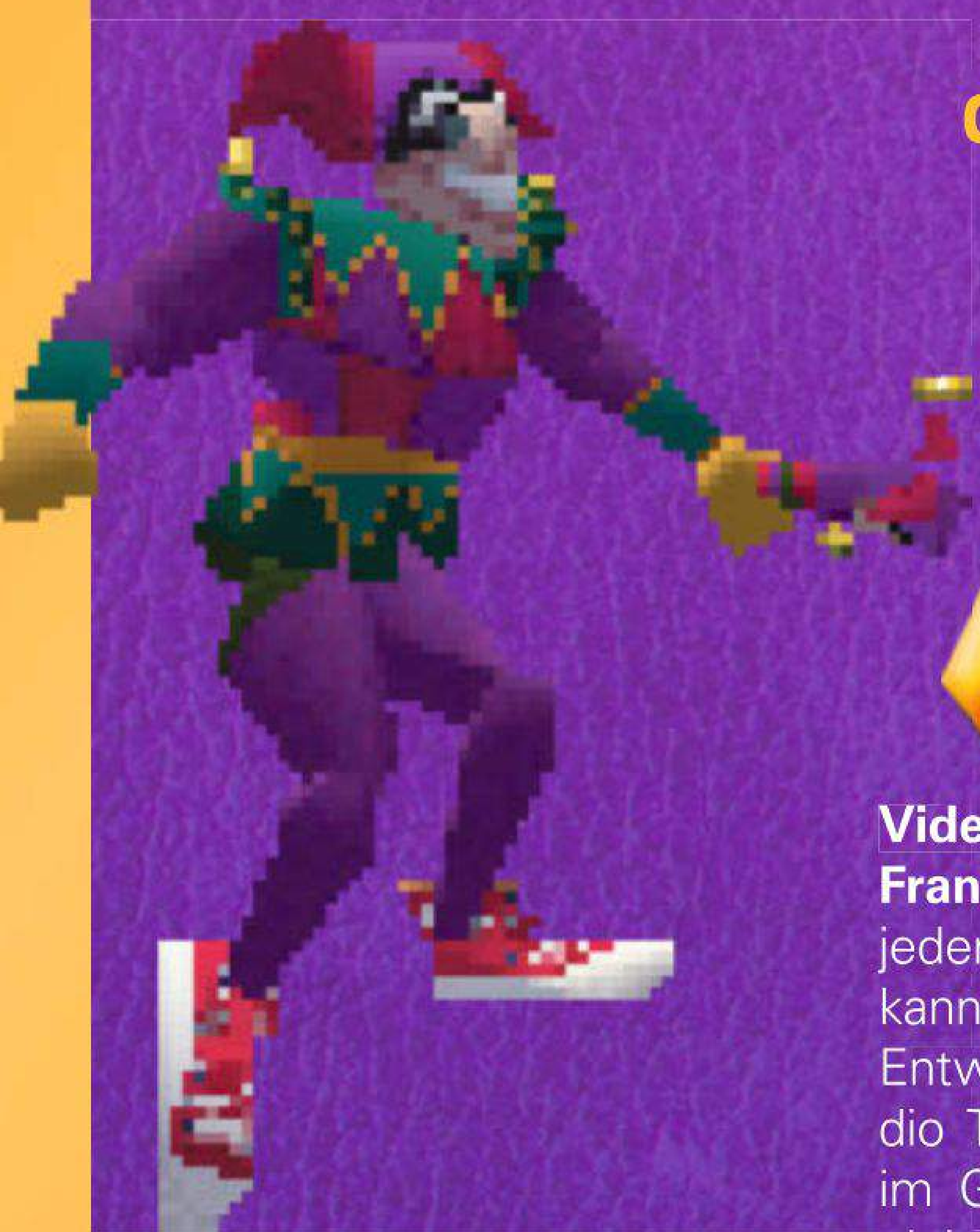
2016



Die bisher letzte *WoW*-Erweiterung *Legion* sorgt für den höchsten Abonnenten-Zuwachs eines Add-ons.

Pandem

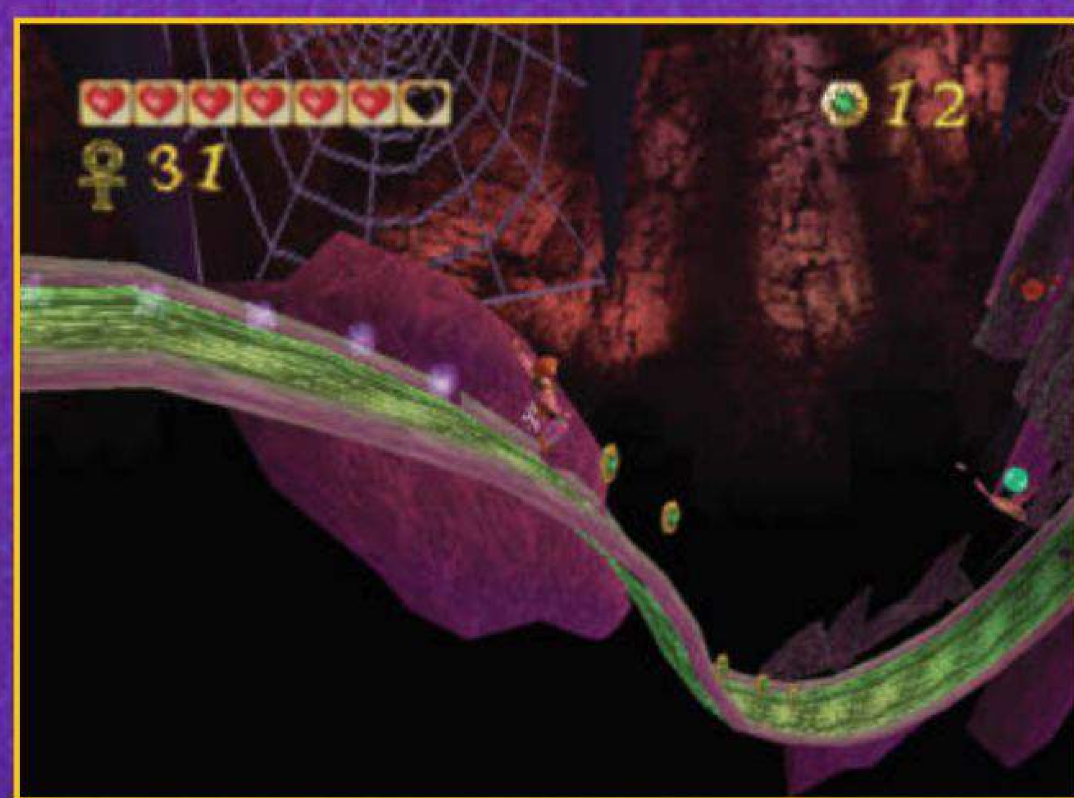
Die 3D-Revolution vor 20 Jahren hat vor kaum einem Genre Halt gemacht. Retro Gamer traf sich mit Toys for Bob, die damals eine zusätzliche halbe Dimension in die klassischen 2D-Jump-and-runs hineinzauberten.



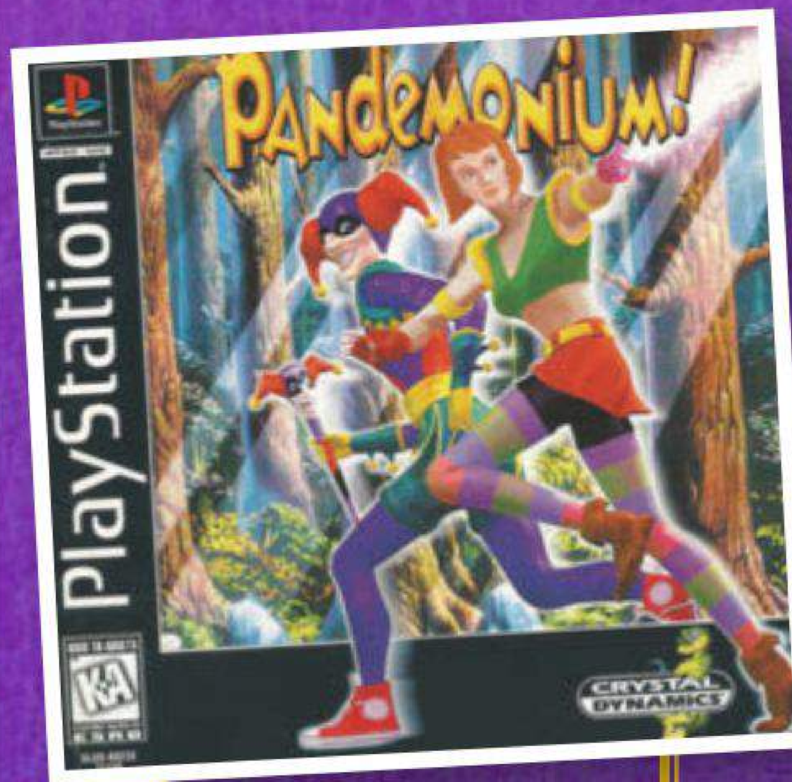
An den allgegenwärtigen *Skylanders* kommt heute kaum jemand vorbei, schon nach wenigen Jahren auf dem Markt gehört die Mischung aus Sammelfiguren und Videospiel zu den erfolgreichsten Franchises aller Zeiten. Was nicht jedem der zahlreichen jungen Fans bekannt sein dürfte: Der amerikanische Entwickler Paul Reiche III und sein Studio Toys for Bob sind bereits seit 1989 im Geschäft und haben in der Zwischenzeit einige veritable Klassiker der Videospielgeschichte geschaffen. Den Anfang machten die beiden *Star Control*-Titel, dessen zweiter Teil sich noch heute (als Open-Source-Titel *The Ur-Quan Masters*) einiger Beliebtheit erfreut. In den 90er Jahren verbanden Toys for Bob ihre Liebe zu *Dungeons & Dragons* mit den (fast) unbegrenzten Möglichkeiten der damals neuen Technologien und schufen mit *Pandemonium!* einen Klassiker zwischen zweiter und dritter Dimension.

„Wir hatten mit Crystal Dynamics *The Horde* für 3DO und PC veröffentlicht", erzählt uns der Studiochef Paul Reiche III. „Dann arbeiteten wir an einer Neuauflage von *Star Control 2* für das 3DO. Da gab es diesen Moment, wo die Welt sich aus 2D-Sprites in 3D verwandelte. Crystal Dynamics gab uns daraufhin einen Hochleistungsrechner zum Rendern von 3D-Filmen. Sie sagten: ‚Ihr lernt 3D, und dann überlegen wir, auf welchen Plattformen ihr dann arbeitet.' Das war ein ziemlich vorausschauender Zug von ihnen."

Damals steckten 3D-Spiele noch in den Kinderschuhen und die Videospielindustrie experimentierte munter mit den neuen Möglichkeiten – nicht immer mit durchschlagendem Erfolg. Das war auch Toys for Bob nicht verborgen geblieben. „Wir haben uns die 3D-Spiele angeschaut und fanden viele langsam und ungenau in der Steuerung", analysiert Paul. „Aber es gab auch einiges, das uns an 3D sehr fasziniert hat. Bei *Crash Bandicoot* hat uns sehr begeistert, wie frei man sich beim



» [PlayStation] Es wird nicht nur gehüpft: Dieser Level ist nur mit Rutschen zu bewältigen.



PANDEMONIUM! KOMPAKT

■ Ein spritziger, mittelalterlicher 2,5D-Plattformer, der die Vorzüge klassischer 2D-Jump-and-runs mit einer dynamischen Kamera und den technischen Möglichkeiten der 32-Bit-Generation verbindet. Die Abenteuer von Zauberlehrling Nikki und dem verrückten Gaukler Fargus in der magischen Welt namens Lyr erfreuen alle Altersgruppen.

...ONIUM!





» [PlayStation] Als Drache könnt ihr fliegen und Feuer speien.



Steuern gefühlt hat, wie man trotzdem den Überblick behalten konnte und wie mitreißend die Geschwindigkeit dadurch wurde."

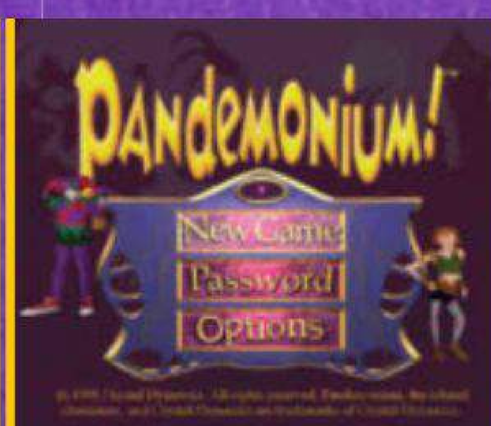
Fred Ford, ehemaliger Chefprogrammierer und jetziger CTO von Toys for Bob, ergänzt: „Wir hatten *Pandemonium!* anfangs als Wettrennen zwischen Zauberern angelegt und wollten dazu horizontale Gabelungen einbauen. Es stellte sich aber schnell heraus, dass es für den Spieler vertikal – durch Sprünge – viel besser und intuitiver funktionierte."

Im Lauf der weiteren Entwicklung wandelte sich das Spiel schrittweise von einem „Multiplayer-Rennspiel zu Fuß" zu einem Jump-and-run mit bahnbrechender 3D-Grafik. Besonders mit der eleganten, aktiven Kameraführung von *Pandemonium!* konnte Mitte der 90er Jahre kein anderer Plattformer mithalten.

„Die ersten Designstudien nannten wir *Wacky Wizards And The Quest For The Monkey Crown"*, lacht Paul, „aber irgendwann wurde uns klar, dass es allein viel besser funktioniert als im Multiplayer. Es war einfach zu kompliziert, mehrere Spieler gleichzeitig auf einem Bildschirm darzustellen. Wir wollten totale Kontrolle über die Kameraführung, wir wollten rein- und rauszoomen und verschiedene Blickwinkel einsetzen können. Und so wurde aus dem Kopf-an-Kopf-Rennen ein Plattformer mit einem Pärchen in einer durchgeknallten Fantasy-Welt."

Toys for Bob hat dieser durchgeknallten Fantasy-Welt – auch bekannt als das Land Lyr – 18 farbenfrohe Levels geschenkt, die wiederum bis zum Bersten mit Gegnern wie „Ratbats", „Walkapedes" und stacheligen Schlangen gefüllt waren. Dazu kamen Felsklötze, Geysire, hüpfende Wassermelonen und riesige Endgegner.

„Paul hatte die groben Ideen, etwa einen Level in den Wolken oder einen im Wald", erklärt uns Designer Zak Krefting ihre Arbeitsweise. „Dann sind wir stundenlang zusammengesessen und haben Listen gemacht. ▶



FAKTEN

» **PUBLISHER:** CRYSTAL DYNAMICS

» **ENTWICKLER:** TOYS FOR BOB

» **ERSCHIENEN:** 1996

» **PLATTFORM:** PLAYSTATION

» **GENRE:** PLATTFORMER



Noch mehr 2,5D-Jump-and-runs



KLONOA: DOOR TO PHANTOMILE

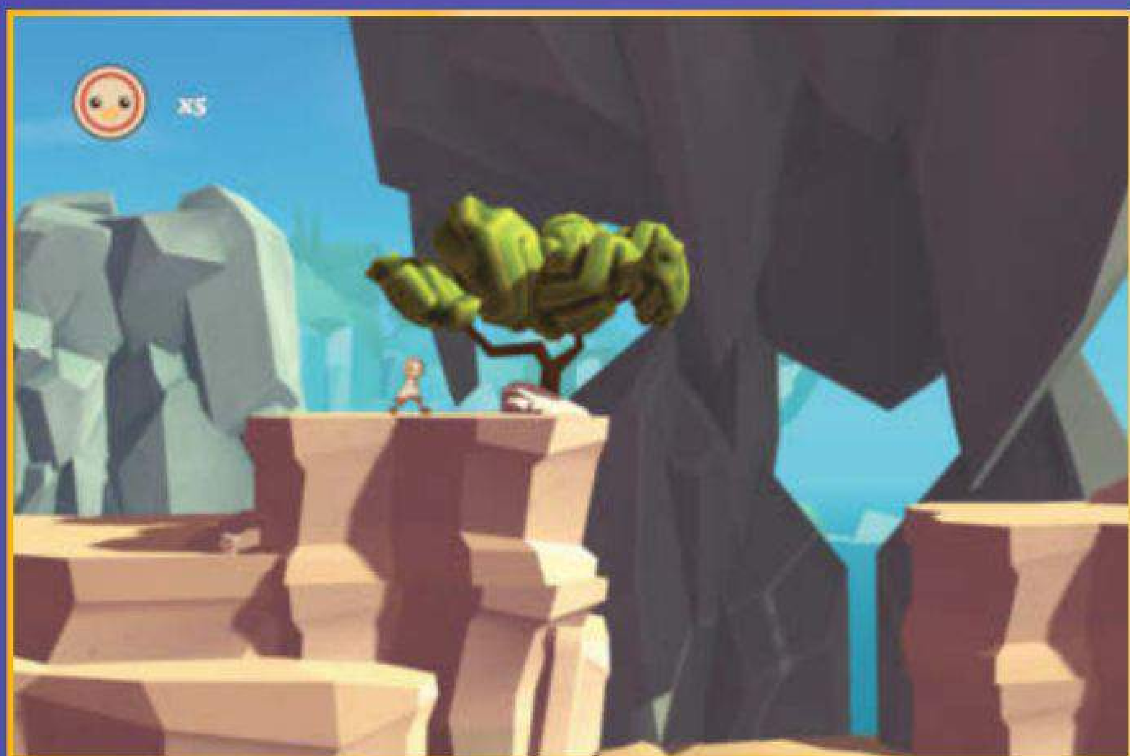
PLAYSTATION, 1997

■ Namcos Vorstoß in die 2,5-te Dimension war ein gelungener Einstand. *Klonoa* ist ein zweidimensionales Wesen mit langen Ohren, das durch eine dreidimensionale Welt hüpft, in der sich einige Anleihen von Lyr finden. Pluspunkte sind das eingängige Gameplay und die Musik.

WILD 9

PLAYSTATION, 1998

■ Dieses Actionspiel von Shiny Entertainment appelliert an die niedersten Instinkte des Spielers. Im Mittelpunkt steht das kreative Foltern und Ausradieren von Gegnern mit der „Rig Weapon", einer Art Greifarm.



SHU

PS4, 2016

■ Ein skurriles Jump-and-run in einer 3D-Welt mit zauberhaft animierten 2D-Charakteren. Coatsinks jüngste Veröffentlichung ist dank tollem Sound und guter Steuerung eine gelungene moderne Adaption des Genres.

TOMBI! 2

PLAYSTATION, 1999

■ Geheimtipp *Tombi* (*Tomba* in den USA und Japan) kehrt in diesem Sequel zurück auf die PlayStation. Im Gegensatz zum ersten Teil hat Entwickler Whoopee Camp den pinkhaarigen Helden und alle anderen Charaktere komplett aus 3D-Polygonen aufgebaut, wobei das 2D-Spielprinzip kaum verändert wurde.



ENTWICKLER-HIGHLIGHTS

SKYLANDERS IMAGINATORS (BILD)
SYSTEM: DIVERSE
JAHR: 2016

THE UNHOLY WAR
SYSTEM: PLAYSTATION
JAHR: 1997

STAR CONTROL
SYSTEM: DIVERSE
JAHR: 1990





» [PlayStation] Das Easter Egg mit der Gwynn-Statue.

▶ Was ist cool an einem Wald? Die Spinnen aus *Der kleine Hobbit* zum Beispiel oder das Dorf der Ewoks in den Bäumen – und vielleicht brennt das Dorf gerade! Egal wie verrückt oder unpassend eine Idee auf den ersten Blick schien, wir haben alles festgehalten und am Ende nur die Sachen verwendet, die uns wirklich begeistert haben."

Was die spielbaren Charaktere betrifft, so gab es einige Überbleibsel aus dem Prototyp, etwa einen Ritter und einen hammerschwingenden Muskelprotz. Wie uns Paul verrät, wurden daraus mit der Zeit nur noch zwei Hauptfiguren – oder eigentlich drei: „Es gab diesen alten Zauberer namens Gwynn, ich glaube, er war die allererste Figur, die wir entworfen hatten. Er sah aus wie Merlin mit Laufschuhen." Und obwohl Gwynn es nicht als spielbare Figur ins Spiel geschafft hat, gibt es im ersten Level des Spiels eine kleine Hommage an ihn: Eine Statue von ihm verteilt Bonus-Items, wenn man sie umwirft.

„Wir haben dann überlegt, wenn wir diesen kauzigen Zauberer haben, was wäre das genaue Gegenteil?", erzählt Paul weiter. „Wir haben einen Lehrling für ihn gesucht. Er ist ein alter Mann, also lag eine junge Frau nahe, Typ athletischer Teenager. Ich habe eine Tochter und wollte keine Sexbombe als Hauptfigur." So war Zauberlehrling Nikki geboren, deren Spezialfähigkeit ein sehr nützlicher Doppelsprung war.

Ihr Gefährte Fargus, der als Spezialfähigkeit eine deutlich weniger nützliche Roll-At-



» [PlayStation] Riesige Endgegner lockern das Hüpfen auf.





» [PlayStation] Power-ups verleihen magische Fähigkeiten wie diesen Feuerball.



» Ich hatte eine Glaubenskrise – ein alter Mann als Hauptfigur! « PAUL REICHE III

tacke bekam, war das Resultat einer hektischen Austauschaktion. „Ich hatte eine echte Glaubenskrise, was einen alten Mann als Hauptfigur angeht", erzählt Paul schmunzelnd. „Es gab da einen dieser Momente unter der Dusche, wo es mich eiskalt erwischt hat und ich dachte: Um Himmels Willen, wir müssen unbedingt etwas ändern! Steve Kongsle, unser Chefzeichner, hatte eine Menge an Entwürfen und einer davon war ein Hofnarr mit seinem sprechenden Stock Sid. Wir haben für das Intro und die Zwischensequenzen noch eine sprechende Figur gebraucht und das wurde dann Sid."

Auf Ihrem Abenteuer finden Nikki und Fargus immer wieder Tore, die sie kurzzeitig in Tiere verwandeln. Obwohl diese Passagen relativ kurz sind, machen sie Spaß und sorgen für Abwechslung. „Uns gefiel die Idee, die Figuren ihre Form wechseln zu lassen und damit auch die Spielmechanik zu ändern", doziert Paul. „Am Anfang hatten wir das viel stärker betont und wollten diese Fähigkeiten das ganze Spiel über nutzen", ergänzt Zak. „Das führte aber zu einem ziemlichen Chaos. Also haben wir sie auf speziell dafür zugeschnittene Bereiche begrenzt."

Als die Spielelemente zusammenwuchsen, breitete sich im Team das Gefühl aus, etwas Besonderes zu erschaffen. „Wir konnten *Pandemonium!* ganz entspannt spielen", beschreibt Paul das Gefühl von damals. „Bei früheren 3D-Titeln fühlten wir uns durch die Kameraführung und Steuerung immer unter Stress gesetzt. So wurde uns langsam klar, dass wir etwas richtig gemacht haben mussten."

Deshalb ist es auch keine Überraschung, dass Toys for Bob große Pläne für *Pandemonium!* entwickelte. Das ging sogar so weit, dass Nikki und Fargus Maskottchen für die PlayStation werden sollten. Zak plaudert aus dem Nähkästchen: „Wir hatten Gespräche mit Sony und haben ihnen angeboten, *Pandemonium!* exklusiv für die PlayStation zu bringen. Sie legten großen Wert auf 3D und mussten sich dann zwischen *Crash Bandicoot* und uns entscheiden." Der Rest der Geschichte ist bekannt – Sony entschied sich für *Crash Bandicoot*, und *Pandemonium!* erschien als Multiplattform-Titel. Paul gibt zu, dass das für Sony unter dem Strich die richtige Entscheidung war. Und wie das Leben so spielt, verhalf Toys for Bob dem ehemaligen PlayStation-Maskottchen mit einem Auftritt in *Skylanders Imaginators* zu einem Comeback (übrigens kommt bald *Crash Bandicoot Trilogy* für PS4).



Pandemonium! erschien im Oktober 1996 für die PlayStation. Bandai brachte das Spiel unter dem Namen *Magical Hoppers* auch auf den japanischen Markt. Dafür wurden Story, Zwischensequenzen und sogar die Hauptcharaktere überarbeitet. Es folgten Umsetzungen für Windows PC und Sega Saturn, schließlich auch für Nokias N-Gage und kürzlich als Download für iPhone.

Und was ist das Fazit der Entwickler zu *Pandemonium!*? „Es war bunt und es hatte eine Menge Überraschungen zu bieten. Es war ein bisschen gruselig und ein bisschen doof", sagt Paul, denkt nochmal kurz nach und bringt den Gedanken dann zu Ende: „Es war eine Geschichte über ein Abenteuer, ein Abenteuer, das ich gern erlebt hätte!" *

Herzlichen Dank an Paul Reiche III., Fred Ford und Zak Krefting für ihre Erzählungen aus dem Land Lyr!

Die Stimme des Wahnsinns

Wie jedes frühe PlayStation-Spiel, das etwas auf sich hielt, benutzte auch *Pandemonium!* Videosequenzen, um die Handlung voranzutreiben. Für die Vertonung von Fargus und seinem Begleiter, der Puppe Sid, konnten Toys for Bob den bekannten amerikanischen Impro-Komiker Greg Proops gewinnen. „Wir haben einen pointierten Komiker gesucht, jemanden mit einer echten Charakterstimme", erzählt Paul. „Crystal Dynamics konnte über Fox Entertainment den Kontakt herstellen und Greg für das Spiel begeistern."

Um ein Haar wären die Filmsequenzen nicht die einzigen Teile im Spiel mit Sprache geworden. „Am Anfang gab Fargus während des Spiels fast 100 Dialogzeilen von sich", klärt uns Paul auf. „Irgendwann wurde es uns dann zu viel, dass so viele Sprüche kamen, und da wir kurz vor der Fertigstellung des Spiels standen, haben wir sie komplett rausgenommen. Aber es waren einige gute Sprüche dabei", lacht er. „Wir haben einfach eine Million dumme Sprüche aufgeschrieben und Greg hat einige davon eingesprochen." Greg Proops ist Toys for Bob bis heute treu geblieben, zurzeit ist er in *Skylanders Imaginators* zu hören.





Wonder Boy
The Dragon's Trap



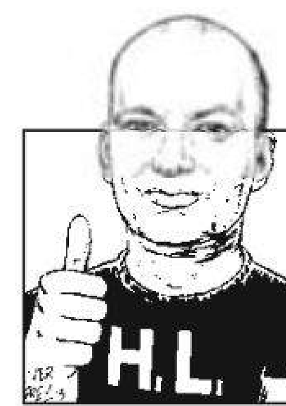
Jump-and-run-Wunder gibt es immer wieder: Im Verlauf von drei Spielen mauserte sich Segas Wunderknabe vom simplen Dreikäsehoch zum cleveren Verwandlungskünstler. Serienhöhepunkt *Wonder Boy III: The Dragon's Trap* ist ein vollwertiges Action-Adventure mit Rollenspiel-Komponenten. In verschiedenen Tierformen erforschen wir neue Bereiche der Spielwelt und verbessern stetig die Ausrüstung unseres Helden.

Es ist doch erstaunlich, wie schnell die Kinder erwachsen werden. Den blonden Knirps *Wonder Boy* hatte man eigentlich als Leichtgewicht eingestuft. Im gleichnamigen Automatenspiel von 1986 hopst und schießt sich der Knabe durch bunte Levels, sammelt leckere Früchte und fährt auf dem Skateboard, um seine entführte Freundin zu retten. Nach der ersten Fortsetzung *Wonder Boy in Monster Land* teilte sich die Serie auf, verwirrenderweise wurden gleich zwei Titel als *Wonder Boy III* bezeichnet: der auch für Mega Drive umgesetzte Ballerautomat *Monster Lair* und das Action-Adventure *The Dragon's Trap*. In dessen Erscheinungsjahr 1989 verlagerte sich die Aufmerksamkeit der Spielerwelt stark Richtung 16-Bit. Doch *The Dragon's Trap* erschien noch für Segas 8-Bit-Konsole Master System, als deren ohnehin überschaubare Popularität in Deutschland bereits am Schwinden war. So versäumten viele Zocker eine angenehme Überraschung: Mit seiner nichtlinearen Spielstruktur, diversen Ausrüstungsoptionen und verschiedenen Spielfiguren entpuppte sich das Modul als anspruchsvoll und originell – Eigenschaften, die man von Fortsetzungen nicht unbedingt erwartet.

Der Spielablauf wird von den fünf Tierformen geprägt, die unser Held im Lauf seines Abenteuers annimmt. Eidechse, Maus, Piranha, Löwe und Falke haben unterschiedliche Fähigkeiten, durch die neue Weltbereiche zugänglich werden. So können wir in Mausgestalt auf bestimmten Blöcken entlangklettern; wo vorher eine Sackgasse war, öffnen sich neue Wege. Die Verwandlungen geschehen automatisch nach Bezwingung eines der Drachen-Bosse, erst gegen Ende wird Wonder Boy seinen Fluch los und nimmt wieder menschliche Gestalt an.

Ein ausgeklügeltes Extrasystem sorgt für etwas Rollenspiel-Würze. Besiegte Monster hinterlassen Münzen, mit denen wir beim Händler bessere Waffen, Rüstungen und Schilde erwerben. All die Komplexität führte dazu, dass *The Dragon's Trap* als erstes Spiel der Serie mit einer rudimentären Speicherfunktion ausgestattet wurde. Für eine im Modul eingebaute Batterie hat es leider nicht gereicht, aber immerhin lässt sich der Fortschritt per Passwort sichern.

Die zusätzlichen Elemente gehen nicht auf Kosten der spielerischen Grundlage. Plattform-Kompetenz ist bei *The Dragon's Trap* jederzeit spürbar, von der sauberen Steuerung bis zur knuffigen Sprite-Grafik. Die Fülle an versteckten Details, die Tierformen-Fähigkeiten und die Erkundung der vielfältigen Welt fachen die Neugier des Spielers permanent an. Für weitere Motivation sorgt die Jagd nach Extrawaffen-Munition und Geld für den nächsten Equipment-Einkauf. Kein Wunder, dass das Modul zu den besten Originaltiteln fürs Master System zählt. Zeit für eine neue Konsolengeneration, das anspruchsvollste *Wonder Boy*-Spiel zu entdecken: Das im April 2017 veröffentlichte Remake von *The Dragon's Trap* wurde auf Basis des alten Sourcecodes entwickelt. Und wem die neue Zeichentrickgrafik zu modern ist, der darf dort jederzeit in den authentischen Retro-Modus umschalten – inklusive Passwort-System, das die alten Codes vom Master System akzeptiert. *



Von Heinrich Lenhardt

DENKWÜRDIGE MOMENTE



Wohldosierte Genre-Zutaten

Versteckte Extras, Abkürzungen, Geheimgänge: Mitte der 80er Jahre wurden Plattformspiele raffinierter und komplexer. Schon *Wonder Boy in Monsterland* versuchte, das Genre durch Ausrüstungs-Upgrades anzureichern. Doch erst Teil 3 gelang die Mischung aus Action, Abenteuer und Rollenspiel. *The Dragon's Trap* war der erste Titel der *Wonder Boy*-Serie, der speziell für Heimgeräte designt wurde. Die gesteigerte Komplexität ging nicht auf Kosten der Spielbarkeit.



Anfang vom Ende

Der Anfang ist quasi das Ende von *Wonder Boy in Monsterland*, wir spielen eine vereinfachte Version des letzten Bosskampfs nach. Doch als der MEKA-Drache besiegt ist, überrascht ein Plot-Twist: Wonder Boy verwandelt sich in eine Art Schrumpfdrachen. Erst nach diesem Prolog geht's so richtig los, in schuppiger Gestalt und mit einem einzigen Lebensenergie-Herzchen. Dieser Spielauftakt ist für Einsteiger wie Serienkenner geeignet und erklärt die Tierformen auf anschauliche Weise.



Heiter bis wechselhaft

Die fünf Tierformen sorgen für andere Ausgangswerte bei den drei Attributen Angriff, Verteidigung und Charme. Dazu kommen individuelle Eigenschaften, um neue Bereiche der Spielwelt zu betreten. Als Maus kann Wonder Boy bestimmte Blöcke entlangklettern und enge Stellen erreichen. Als Piranha schwimmt er besser und besucht zusätzliche Unterwasserabschnitte. In Löwengestalt vollführt er einen halbkreisförmigen Spezial-Schwerthieb, mit der Flugfähigkeit des Falken geht's hoch hinaus.



Gut gerüstet

Unser Held kann individuell ausstaffiert werden. Per START-Taste gelangen wir ins Inventar, um zwischen den erworbenen Schwertern, Schilden und Rüstungsteilen zu wählen. Außerdem legt ihr hier fest, welche Sonderattacke die Kombination „Sprungtaste plus D-Pad unten" bewirkt. Die Munition für Spezialitäten wie Feuerball, Wirbelwind, Pfeil oder Bumerang ist knapp. Weitere Schüsse und Geld für Einkäufe erbeuten wir von besiegten Monstern oder aus geplünderten Schatzkisten.



Heiterkeit Sprite für Sprite

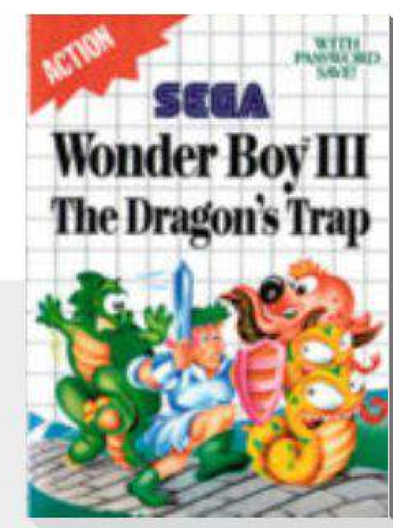
Auch die Landschaftstypen sind umfangreich und vielfältig. Die Grafik kann sich sehen lassen, obwohl sie technisch schon 1989 wenig Bäume ausriss. Der fröhliche Stil verbreitet Schmunzellaune: Egal ob Welt, Held oder Monster, „bunt und knuffig" ist das Gebot der Stunde. Dazu passen putzige NPCs (den Laden bedient ein Raucherschwein mit Augenklappe) und aufmunternd dudelnde Musik, die zum Nachpfeifen unter der Dusche animiert. Ein guter Repräsentant japanischer 8-Bit-Plattform-Niedlichkeit.



Offene Türen einrennen

Das erste *Wonder Boy* war ein eher biederes Jump-and-run. Im Lauf der Fortsetzungen reifte der blonde Knabe äußerlich wie spielerisch. *The Dragon's Trap* überrascht durch immer wieder neue Schauplätze und Ideen. Genaues Hingucken wird belohnt: Die Levels sind mit verschlossenen Türen, versteckten Extras und schwer erreichbaren Schatzkisten gespickt. Neben klugen Kampftaktiken ist auch Köpfchen gefragt, um kleine Puzzles zu meistern und die Eigenschaften der Tierformen auszunutzen.

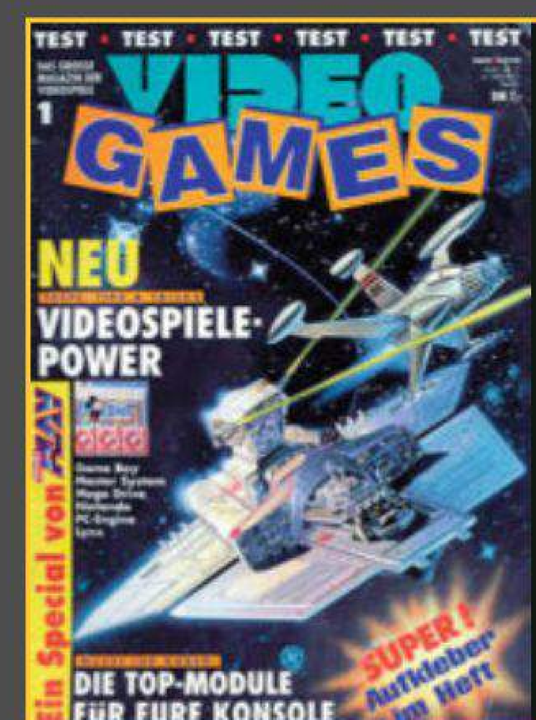
Die Screenshots haben wir mit der Sega-Master-System-Fassung erstellt.



FAKTEN

- » **PLATTFORM:** MASTER SYSTEM
- » **PUBLISHER:** SEGA
- » **ENTWICKLER:** WESTONE BIT ENTERTAINMENT
- » **VERÖFFENTLICHT:** 1989
- » **GENRE:** ACTION-ADVENTURE

Was die Presse sagte …



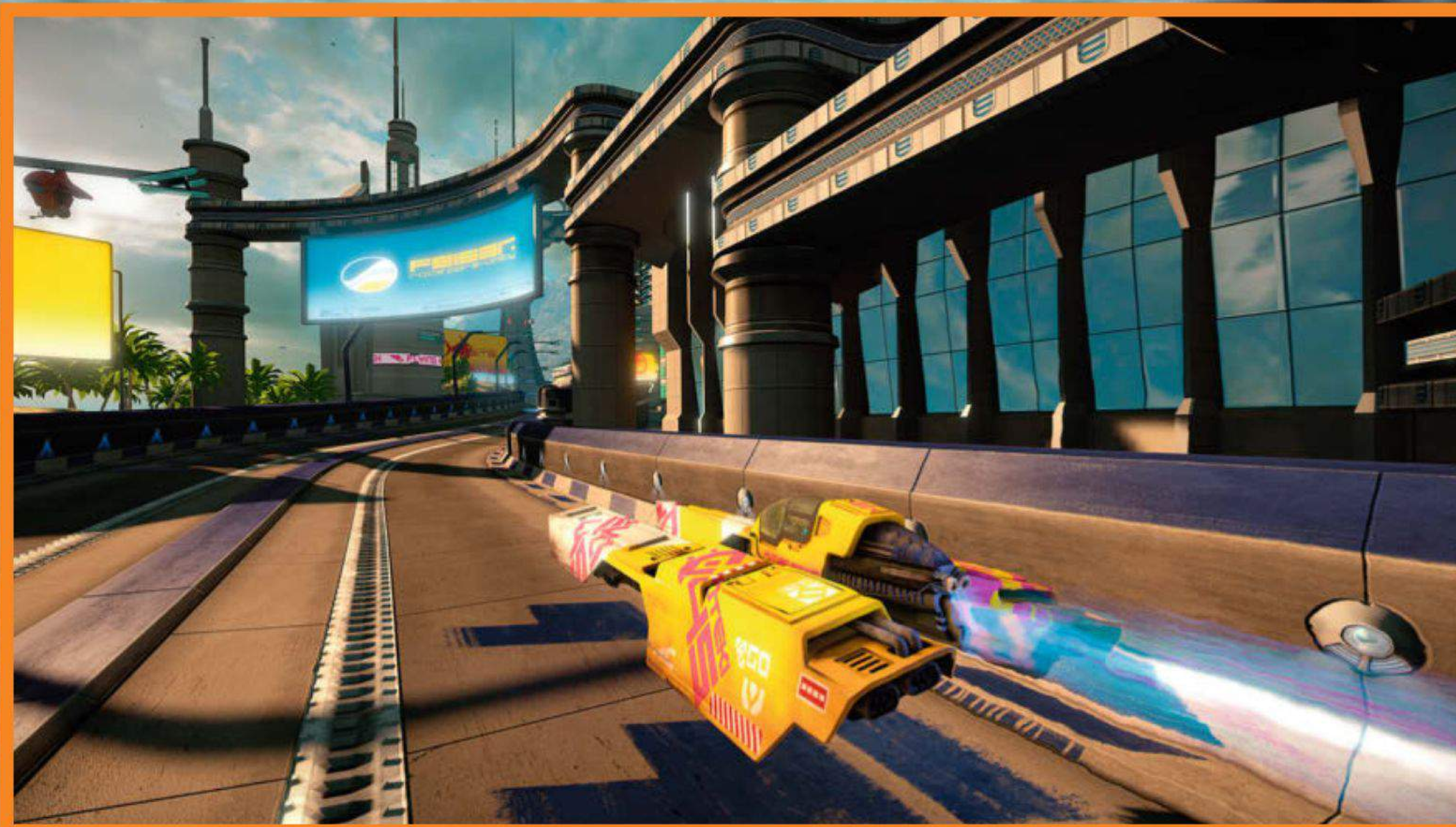
Scan: kultboy.com

Video Games 1/91: 83/100
„Die Mischung aus Geschicklichkeitstest und Abenteuerspiel ist bestens geglückt. Gerade die Eigenschaften der Wesen machen das Action-Adventure so attraktiv. Die freie Wahl von Kleidung und Schwertern, die sich auf Angriffsstärke und Widerstandskraft auswirken, sorgen für einen zusätzlichen Rollenspiel-Touch, der dem durchdachten Spiel bestens bekommt." *(Martin Gaksch)*

ASM 9/89: 9/12
„Am Anfang ahnt man wirklich noch nicht, wie groß die Ebenen sind und was man alles erhaschen kann. Im Laufe des Spieles erlebt man dann seine Überraschung. … Ein abend- bzw. nächtefüllendes Programm!" *(Peter Braun)*

Was wir denken

Zu Recht avancierte die ungewöhnliche Genre-Mischung zum Kultmodul. Auch im Zeitalter des Metroidvania-Überangebots mundet dieser Leckerbissen aus der Master-System-Ära vortrefflich.



WIPEOUT OMEGA COLLECTION

Ihr bekommt Augenkrebs wegen des großen Screenshots auf dieser Doppelseite? Ihr habt eine PS4 zu Hause stehen? Dann könnte die *Wipeout Omega Collection* etwas für euch sein, die am 7. Juni erscheint. Sie stellt ein Best-of der drei Serienteile *WipEout HD, HD Fury* und *WipEout 2048* da – beispielsweise gibt's den Modus „Tournament" aus Ersterem und „Karriere" aus Letzterem. In Zahlen heißt das neun Spielmodi, 46 Antigrav-Gleiter und 26 Strecken (oder genau genommen 52, weil alle à la *Ridge Racer* in beide Richtungen befahrbar sind). Und Grafik auf dem Stand von 2017: 1080p bei 60 fps, die PS4 Pro schafft sogar bis zu 4K bei 60 fps. Wir haben *WipEout Omega Collection* bereits angespielt und können sagen: Das alte Spielgefühl ist immer noch da, das Tempogefühl besser denn je.

WipEout

MARIO KART IST DOCH FÜR KINDER!



» PUBLISHER: SONY
» ERSCHIENEN: 1995
» HARDWARE: PSX (WINDOWS, SEGA SATURN, PSP, PS3)

Von Jörg Langer

Irgendwie ist die erste PlayStation in meinem Kopf noch keine Retro-Konsole. Dabei sollten 22 Jahre Alter eigentlich reichen! Aber die PSX, das war doch dieses schicke, hellgraue High-End-Gerät! Und für diesen Eindruck war ein Spiel stärker verantwortlich als alle anderen: *WipEout* von Psygnosis, einer der Launchtitel für Sonys Konsolen-Premiere.

Mit einem Schlag war das bunt-unschuldige Fun-Racer-Idyll eines *Mario Kart* langweilig. Kinder spielten so etwas, Männer hingegen zockten *WipEout*! Von der futuristischen Aufmachung mit schnittigen Antigrav-Gleitern in diversen Teamfarben bis zum Ultraspeed auf von Beginn an kniffligen, später mörderischen Kursen versprühte *WipEout* anderen Fun-Racern gegenüber eine Aura von Überlegenheit, die sonst nur eine zentnerschwere Kampfdogge gegenüber einigen kläffenden Chihuahuas erreicht. Und dann der Sound! Zwölf treibende Tekkno-Soundtracks (sic!) brachten Herz und Drüsen auf die richtige Schlagzahl, um adrenalingeschwängert und mit Pulsstakkato die geniale 3D-Grafik zu …

… stopp! Das war damals. Wie aber ist mein Eindruck, als ich für dieses Retro Revival die PSX vom Dachboden hole? Schon ein ganzes Stück weg, aber nicht Lichtjahre entfernt vom damaligen Erleben! Das liegt vor allem am immer noch tollen CD-Sound, an den optisch geschickt das Tempogefühl unterstreichenden Kursen und der schieren Herausforderung. Wer nicht das Digipad des seltsam kleinen Controllers (einen Analogstick gab's noch nicht) mit perfektem Timing einsetzt, wer nicht mit den Airbrakes (linker und rechter Trigger) das *WipEout*-Äquivalent des Driftens beherrscht, der sieht bereits im ersten Kurs kein Land – die kleinste Berührung mit dem Streckenrand (oder Widrigkeiten wie eine feindliche Rakete) bremst uns unbarmherzig ab.

Klar, das CD-Symbol rechts oben beim Nachladen ist derartig ausgefranst-eckig, dass man statt der 320 x 240-Auflösung eher ein Viertel davon vermuten würde. Die Renngleiter scheinen aus maximal fünf Polygonen zu bestehen, die Bodentexturen sind grobschlächtig und die Tribünen sowie Werbeschilder poppen erst ungefähr 100 Meter vor mir aus dem Nichts auf. Dass vor mir einer der fiesen Kontrahenten düst, erahne ich eher an leichtem Pixelgewabere, als dass ich wirklich einen Gleiter sehe. Aber das stört mich weniger stilistisch als vielmehr praktisch: Wer die Kurse nicht auswendig kennt, kann diverse Kurven oder Weggabelungen nicht rechtzeitig erkennen, zumal es keine eingeblendete Streckenkarte gibt.

Wenn ich nun aber gedanklich 22 Jahre und etwa halb so viele Grafikchip-Generationen zurückgehe, dann spüre ich sie wieder: die pure Begeisterung, die *WipEout* bei mir als Nicht-Rennspielfan auslöste. Und dass ich heute ein zwei Jahrzehnte altes 3D-Rennspiel – nichts altert schneller! – noch mal zwei Stunden lang freiwillig spielen würde, hätte ich echt nicht gedacht! *



Von Winnie Forster

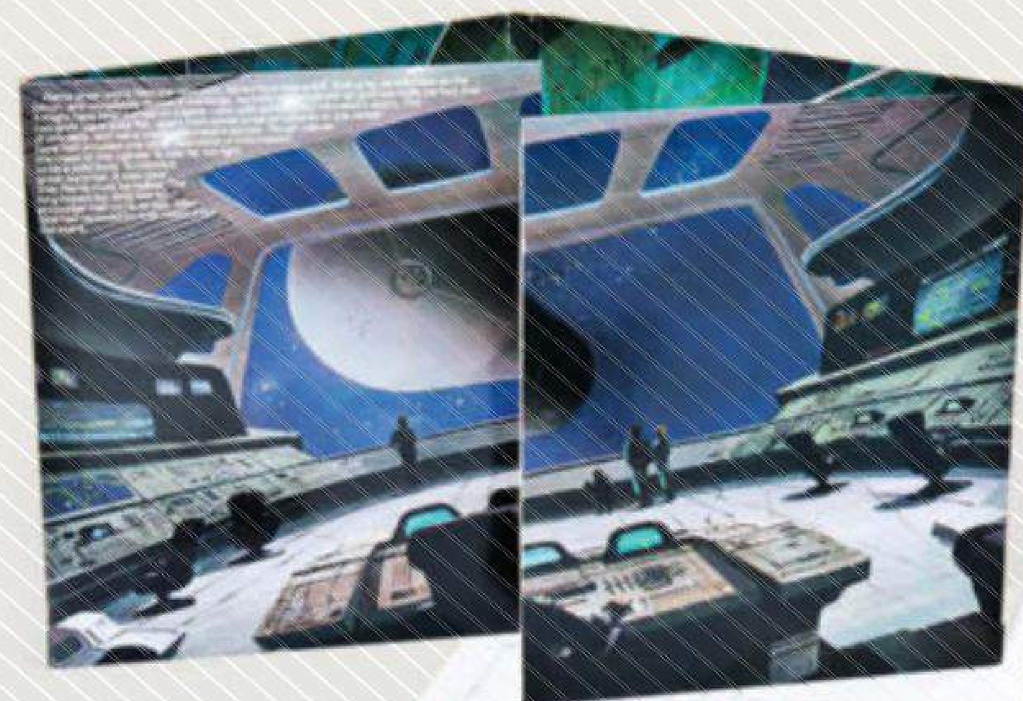
Trillium & Telarium



Ausklappbare Panorama-Folder, beigelegte Dokumente und Karten, SF-Promis als Ideengeber: Mit einem Label, das erst Trillium, dann Telarium heißt, schafft die US-Firma Spinnaker die ambitioniertesten Grafik-Adventures der frühen 1980er Jahre – und tolle Sammlerstücke fürs 21. Jahrhundert!

» Literarisches Quartett für Apple und C64: Mit drei Romanumsetzungen und einer Original-Story von Michael Crichton startet Trillium 1984; ein Jahr (und drei weitere Abenteuer) später geht das Grafikadventure-Label als Telarium wieder unter.

» „Folio" nennen Sammler das flache Packungsformat, das an Doppel-LP-Hüllen erinnert, aber etwas kleiner, dafür besser ausgestattet ist. Der Weltraumoper *Rendezvous with Rama* liegen das Commander's Handbook und fein gezeichnete Deckpläne bei. Ausgeklappt ergänzen sich die Albumseiten zum Breitbild der Schiffsbrücke – oder (auf diesem Foto nicht sichtbar) zum gewaltigen Vierfach-Rama-Panorama.



Fotos: Gameplan.de

DER HERSTELLER

1982 gründet der amerikanische Verleger C. David Seuss eine Software-Firma, die nicht Spiele oder ernsthafte Anwendungen produziert und vermarktet, sondern eine Mischform. Beheimatet in Cambridge, Massachusetts, spezialisiert sich Spinnaker auf Lernspiele für Kinder. Nach *Alphabet Zoo, Facemaker* und *Learn to Add* auf Heimcomputer und 8-Bit-Konsolen erweitert Seuss sein Geschäft 1984 mit der Tochterfirma Trillium, die hochwertige Adventures für eine ältere Zielgruppe vermarktet. Trillium wird noch im selben Jahr umbenannt (weil es bereits eine Firma gleichen Namens gibt) und schnell zugunsten anderer Spinnaker-Labels aufgegeben. Die Mutterfirma überlebt weitere Multimedia-Experimente (zum Beispiel *Mystery Games* nach Agatha Christie und Ellery Queen auf VHS) und macht Seuss beim Verkauf 1994 um 200 Millionen Dollar reicher.

DAS SET

Das US-Museum Mocagh.org fasst ein Dutzend Spinnaker-Abenteuer in einem Ausstellungsraum zusammen. Manche zählen acht, wir hingen nur sieben Spiele zur Trillium/Telarium-Serie: sechs Adventures (mit Grafik, Sound und Action-Sequenzen, die eher stören als erheitern) sowie *Dragonworld*, ein rudimentäres Fantasy-RPG. Alle erschienen auf ein bis drei 5¹/₄-Zoll-Floppies für Apple II und C64. Trillium debütiert mit *Amazon* nach einer Vorlage des damals durch seine Thriller berühmten Schriftstellers und Filmemachers Michael Crichton; auch alle folgenden Titel schmücken sich mit großen Namen aus Literatur und Kino:

FULL SET: TRILLIUM & TELARIUM



1984
AMAZON
» DREHBUCH: Michael Crichton
» PLATTFORMEN (FOLIO-ERSTAUFLAGE): Apple II, C64, DOS-PC
» UMSETZUNGEN (NORMALE BOX): DOS-PC, ATARI ST, MSX



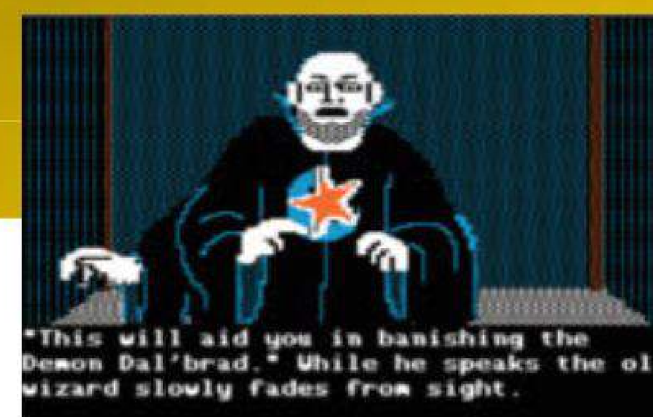
1984
FAHRENHEIT 451
» BUCH: Ray Bradbury
» PLATTFORMEN (FOLIO-ERSTAUFLAGE): Apple II, C64, DOS-PC
» UMSETZUNGEN (NORMALE BOX): Macintosh, Atari ST, MSX



1984
RENDEZVOUS WITH RAMA
» BUCH: Arthur C. Clarke
» PLATTFORMEN (FOLIO-ERSTAUFLAGE): Apple II, C64
» UMSETZUNGEN (NORMALE BOX): DOS-PC, MSX



1984
DRAGONWORLD
» DREHBUCH: B. Preiss & M. Reaves
» PLATTFORMEN (FOLIO-ERSTAUFLAGE): Apple II, C64
» UMSETZUNGEN (NORMALE BOX): Macintosh, DOS-PC, MSX



1984
SHADOWKEEP
» BUCHUMSETZUNG: Alan Dean Foster
» PLATTFORM (FOLIO-ERSTAUFLAGE): Apple II
» UMSETZUNGEN: keine



Das Weltraumabenteuer *Rendezvous With Rama* basiert auf dem Roman von Arthur C. Clarke, der dafür (und für *2001: Odyssee im Weltraum*) praktisch alle SF-Auszeichnungen einheimst. Das dystopische *Fahrenheit 451* setzt eine Story von Ray Bradbury um, weltbekannt dank der Filmumsetzung von Stanley Kubrick. *Shadowkeep* folgt keiner Vorlage, sondern lässt umgekehrt den bekannten SF-Schriftsteller Alan Dean Foster einen Roman zum Spiel verfassen. Jugendbuch-Verleger Byron Preiss schließlich schreibt sowohl den *Dragonworld*-Roman als auch das Spiel – sowie die Engine für drei weitere der Trillium-Titel. Nicht mehr unter dem Telarium-Label, sondern 1989 in normaler Verpackung erscheint der Agatha-Christie-Krimi *The Scoop*, während Weltraum-Adventures nach Robert A. Heinlein und Philip Jose Farmer zwar angekündigt, aber nie realisiert werden.

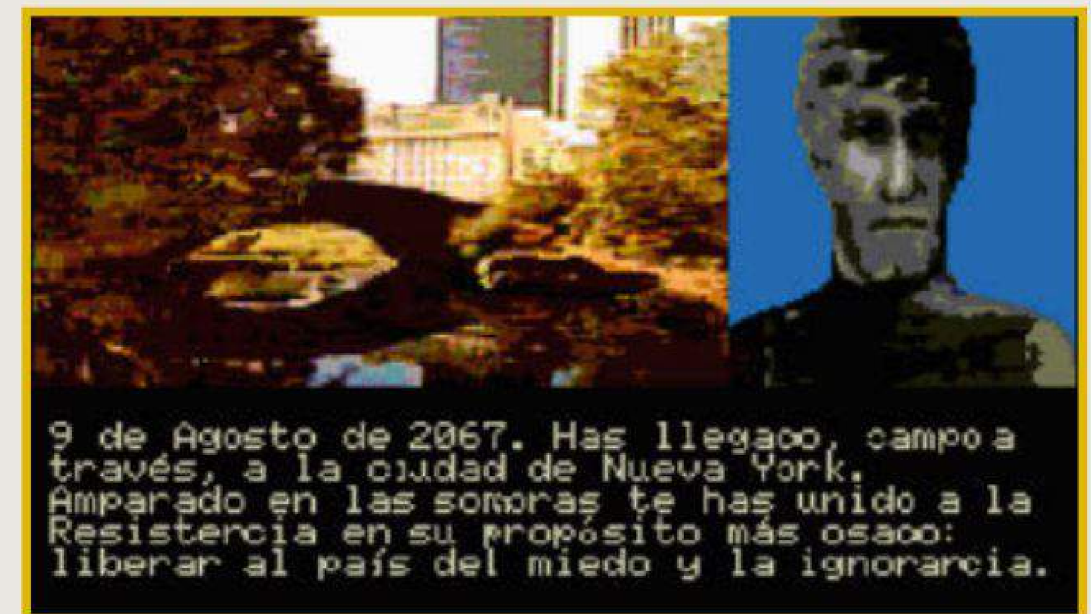
OVP UND AUSSTATTUNG

Der Hauptgrund, dass Sammler auf ein Trillium-Full-Set scharf sind: Die Originalauflagen für US-8-Bit-Computer stecken in ausklappbaren Folio-Alben, flach und stabil (wie die Hüllen von Doppel-LPs, nur etwas kleiner), die wir als Meisterwerke des Packungsdesigns bewundern. Jeder interaktive Roman kommt mit authentischen, liebevoll gestalteten Beilagen: *Amazon* mit Faltplan des Regenwalds und „Confidential"-Briefing der fiktiven Regierungsbehörde National Satellite Resources Technology NSRT, *Nine Princes in Amber* mit königlichen Dokumenten und Fantasy-Landkarte. Die acht Seiten jeder Telarium-Packung werden für prächtige Panorama-Gemälde genutzt, oder als Pinnwand, an der weitere Infos und Steckbriefe hängen.

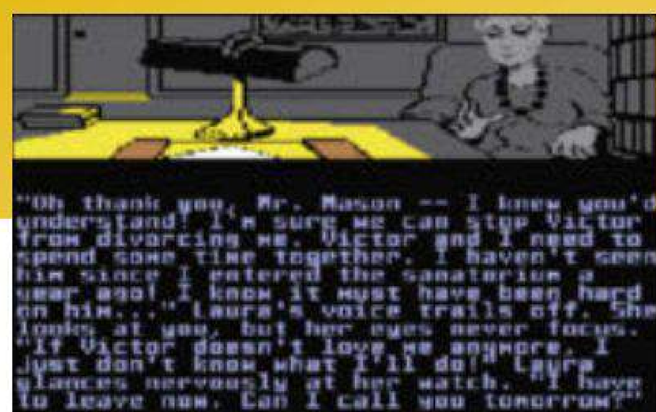
Perry Mason zeigt Detektivnotizen und ein großformatiges Tatortfoto. Der Dimensionssprung *Nine Princes in Amber* (der den Spieler in *Game of Thrones*-ähnliche Verhältnisse befördert) lohnt sich allein schon wegen des Kfz-Fotos der Innenflappe – eine Mercedes-Limousine 800D, Baujahr 1984, unbezahlbar! Die ersten vier Adventures erscheinen mit Trillium-Logo auf der Packung, ebenso das RPG *Shadowkeep*. Die letzten Titel der Serie, *Nine Princes in Amber* und *Perry Mason*, werden von Anfang an nur unter Telarium-Label vermarktet.

RARITÄT UND WERT

Häufig zu finden sind die Telarium-Spiele nicht, sie gehören aber auch komplett und in fast neuwertigem Zustand längst nicht zu den teuersten Floppy-Sammelstücken. In ihrer Heimat werden C64-Folio-Versionen ab 30 Dollar gehandelt, in sehr gutem Zustand für das Doppelte. Auf dem deutschen Gebrauchtmarkt werden wir ab 50 Euro, meist aber für 100 Euro und mehr fündig. Ein komplettes Full Set, gut erhalten, kostet den Sammler heutzutage mindestens 300 Euro. Interessant sind dabei nur die Originalauflagen in ihren prächtigen Klapp-Foldern, wobei Trillium-beschriftete Covers dezent älter und deutlich seltener sind als Telarium-Packungen. Sowohl das C64-Original als auch die Umsetzungen für 16-Bit-Computer werden ab 1985 in gleichem Design, aber schmalerer konventioneller Box vermarktet – etwa für Atari ST und DOS-PC, in Europa auch vom englischen Publisher Audiologic. Noch nie sichteten wir auf dem Gebrauchtmarkt die MSX2-Fassungen von Idealogic und Philips, die nach unserer Vermutung ebenfalls in braven Schachteln, nicht als Folio-Album, erschienen. Extrem selten sind sie auf jeden Fall. *



» **Alte Abenteuer, neu gepixelt: Ein seltener Fund, selbst für erfahrene IT-Archäologen, sind die MSX2-Umsetzungen, die Philips speziell für Spanien produziert.**



1985
PERRY MASON: THE CASE OF THE MANDARIN MURDER

» BUCH: Erle Stanley Gardner
» PLATTFORMEN (FOLIO-ERSTAUFLAGE): Apple II, C64, DOS-PC
» UMSETZUNGEN (NORMALE BOX): Atari ST, MSX



1985
NINE PRINCES IN AMBER

» BUCH: Roger Zelazny
» PLATTFORMEN (FOLIO-ERSTAUFLAGE): Apple II, C64, DOS-PC
» UMSETZUNGEN (NORMALE BOX): Atari ST, MSX

JUNG UND ALT: DIE SPINNAKER-FAMILIE

Mit moderner Literatur für Heranwachsende, Science-Fiction, Fantasy und Krimi ist Telarium eines der beiden Spinnaker-Adventure-Standbeine. Das andere startet ebenfalls 1984, heißt Windham Classics und digitalisiert alte Literatur für ganz kleine Leser und Spieler, *Alice in Wonderland*, *The Wizard of Oz* und *Treasure Island*, *Below the Root* und *Swiss Family Robinson* erscheinen 1984/85 für Apple II und C64 (im Ausnahmefall auch PC, ST oder MSX). Nachzügler der Spinnaker-Bande und Romanumsetzungen ist der Software-Krimi *The Scoop* frei nach Agatha Christie, der 1986 entwickelt, aber erst 1989 ausgeliefert wird (Bild).





Außenseiter

ATARI 2600

Module für Atari 2600 gibt es wie den buchstäblichen Sand am Meer, sodass man die eine oder andere Attraktion leicht übersieht. Wir stellen euch grandiose Spiele vor, von denen ihr vielleicht noch nie etwas gehört habt.



» [Atari 2600] Im Weltraum hört dich keiner ballern! Wir gehen auf Entdeckungsreise.

SOLARIS

■ ENTWICKLER: **ATARI** ■ JAHR: **1986**

■ *Solaris* wurde zunächst von Doug Neubauer, dem Entwickler von *Star Raiders*, als Lizenztitel zum Film *Starfight* entworfen. Als der Film allerdings an der Kinokasse floppte, beschloss Atari, das Spiel unter dem neuen Namen *Solaris* zu veröffentlichen. Das Spiel erinnert in vielem an Neubauers vorheriges Werk, ist technisch jedoch viel weiter. Doch da *Solaris* erst gegen Ende der 2600-Ära erschien, nahmen viele Konsolenbesitzer es gar nicht mehr wahr.

Bei *Solaris* steuert ihr euer Raumschiff durch verschiedene Galaxien und besucht fremde Welten. Das Spiel besteht dabei aus mehreren Teilen, die miteinander verknüpft sind. Da wäre zum einen die Galaxienkarte, auf der ihr euer nächstes Ziel auswählt. Durch Icons könnt ihr erkennen, was euch am Zielort erwartet, etwa eine fremde Welt, ein Kampf gegen ein Mutterschiff oder ein feindliches Kampfgeschwader. Während der optisch beeindruckenden Warp-Sequenz könnt ihr sogar schießen.

Es folgen Abschnitte auf den Planeten, die sich ähnlich einer 3D-Version von *Defender* spielen und bei denen ihr über die Oberfläche jagt, Feinde abballert und abgestürzte Raumfahrer rettet. Hier könnt ihr auch an Treibstoffstationen andocken, was oft euer Hauptziel ist, wenn ihr einen Planeten besucht. Zu guter Letzt gibt es noch die Weltraumsequenzen, bei denen ihr im Stil von *Star Raiders* Aliens und deren Mutterschiff den Garaus macht.

Die Gestaltung von *Solaris* ist von Anfang bis Ende wunderbar durchdacht; es gibt an allen Ecken etwas zu entdecken. Tatsächlich ist es schwer zu fassen, dass all das auf eine 16 Kilobyte große Cartridge passt! Die Grafik ist detailliert, farbenfroh und darüber hinaus auch noch flüssig. Die zahlreichen guten Soundeffekte treiben den simplen TIA-Chip an seine Grenzen. Für uns ist *Solaris* trotz seines Außenseiter-Status das beste Spiel für den Atari 2600 – ein Kunstwerk, das in jede Sammlung gehört!



» [Atari 2600] Um das Mutterschiff zu zerstören, müsst ihr sehr genau zielen.



» [Atari 2600] Der Flug durch die Alien-Feste ist der Höhepunkt des Spiels.

ALTERNATIVEN

STARMASTER
ATARI 2600



■ Es wäre viel zu naheliegend, das erste *Star Raiders* hier zu erwähnen, daher haben wir uns für den Versuch Activisions entschieden, selbiges nachzumachen. *Starmaster* hat zwar die bessere Grafik, dafür aber eine deutlich schlechtere Steuerung.

STAR VOYAGER
ATARI 2600



■ Activision war nicht der einzige Entwickler, der einen Teil des *Star-Raiders*-Kuchens abgreifen wollte – Imagic brachte dafür *Star Voyager* heraus. Dem Titel von Bob Smith fehlt der große Reiz seines Vorbilds, obwohl er immer noch ein guter Weltraum-Shooter ist.

STAR RAIDERS II
DIVERSE



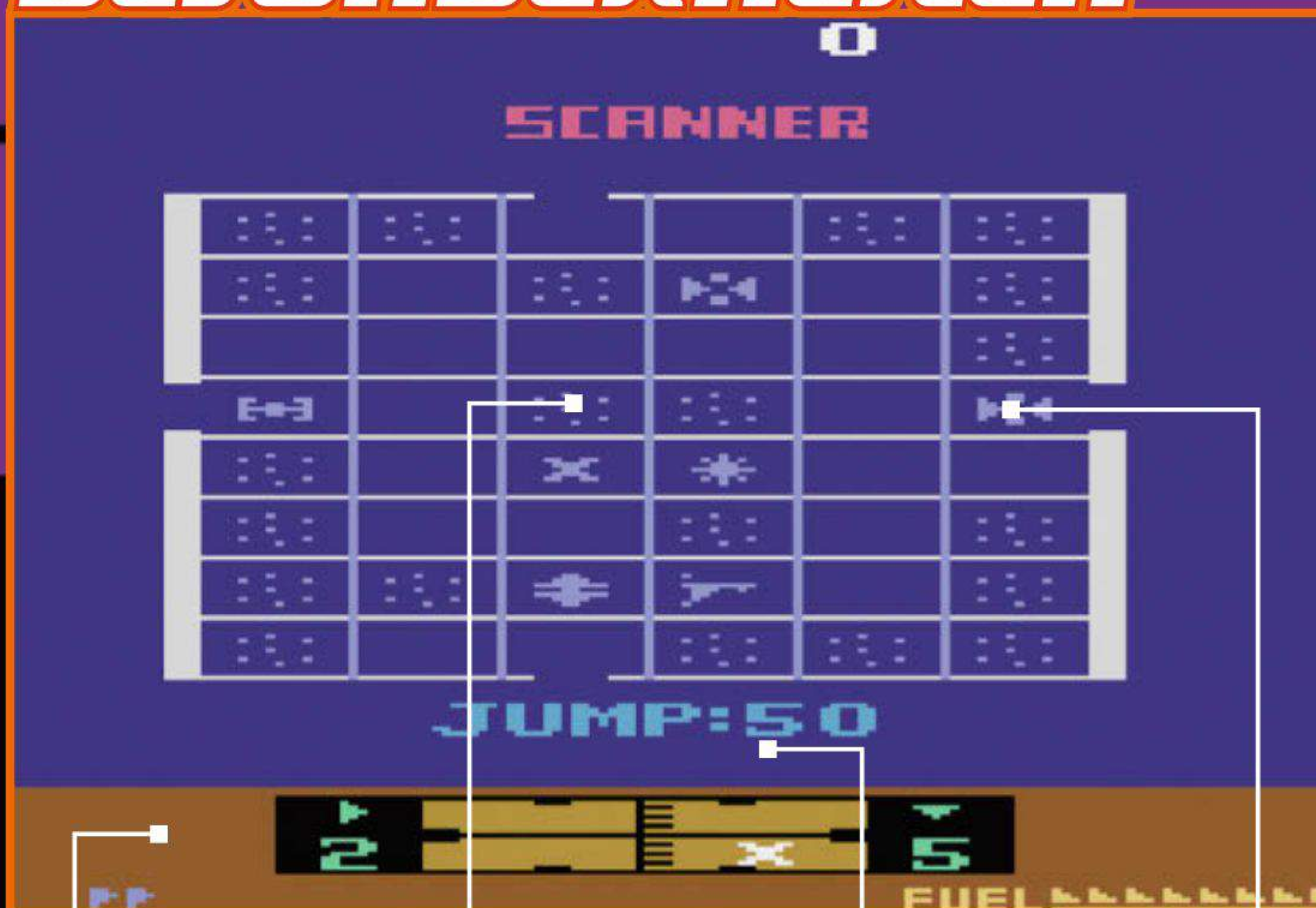
■ Während die 2600er-Fassung von *The Last Starfighter* in *Solaris* umbenannt wurde, bekam die Version für die 8-Bit-Ataris den treffenderen Namen *Star Raiders II*. Bei Electric Dreams erschienen auch Ports für den ZX Spectrum, den C64 und den Schneider CPC.



» [Atari 2600] Die gelben Jäger sehen vertraut aus …

Erwähnenswert ist noch, dass Doug Neubauer zwei weitere Spiele entwickelt hat, die die gleiche Engine wie *Solaris* benutzen. Zum einen *Super Football*, ein solides Sportspiel mit 3D-Perspektive und vielen Spielmodi. Und zum anderen *Radar Lock*, das einen bis zur Perfektion getriebenen Klon von Segas *After Burner* darstellt. Sogar die klassische Auftanksequenz wird dort nachgestellt!

BESONDERHEITEN



STATUS-ANZEIGE
■ In diesem Bereich seht ihr eure Treibstoffanzeige, den Kurzstrecken-Scanner und die Anzahl der Leben (Fähnchen). Die Punktzahl hingegen findet ihr ganz oben.

RAUM-SCANNER
■ Die Langstreckensensoren zeigen euch, was sich in der jeweiligen Sektion des aktuellen Quadranten befindet. Mit dem Fadenkreuz wählt ihr das nächste Ziel aus.

BEREIT ZUM SPRUNG!
■ Der Countdown verrät euch, wie viel Zeit ihr habt, bevor euer Schiff automatisch auf Warp geht. Vertrödelt also nicht zu viel Zeit mit der Entscheidung!

SPEZIAL-SYMBOLE
■ Sie stehen für anfliegende feindlichen Flotten, Mutterschiffe, friedliche Planeten (zum Auftanken), die Tiefen des Alls und für Welten, die angegriffen werden.

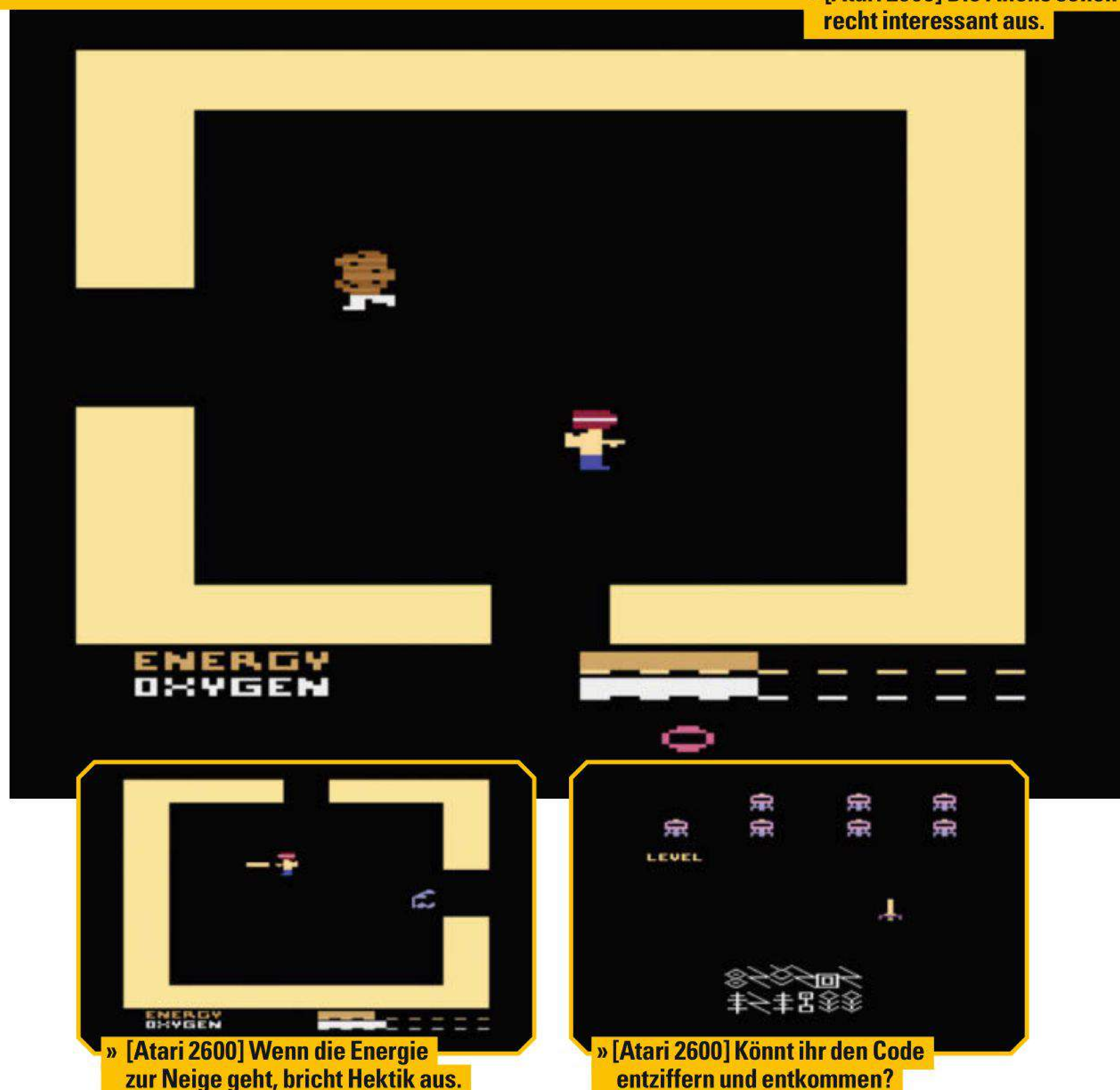
SECRET QUEST

■ ENTWICKLER: **ATARI/AXLON** ■ JAHR: **1989**

■ *Secret Quest*, das oft als das Atari-2600-Pendant zu *Zelda* bezeichnet wird, ist aus mehreren Gründen interessant. Zunächst, weil es eines der letzten 2600-Spiele war, die von Atari in den USA veröffentlicht wurden. Darüber hinaus wurde es vom Atari-Mitbegründer Nolan Bushnell und seiner Firma Axlon entwickelt – ein Foto von ihm befindet sich sogar auf der Packung, zusammen mit dem Zitat „Ich freue mich, wieder Spiele für das erfolgreichste Videospielsystem aller Zeiten machen zu können." Axlon wollte eigentlich programmierbare Roboter entwickeln, kehrte jedoch aus Geldmangel bald zur Spieleentwicklung für den 2600 zurück.

Bei *Secret Quest* wurden acht Raumstationen im Orbit von Aliens überrannt, und ihr müsst sie zurückerobern. Diese Prämisse klingt nach einem veritablen Ballerspiel, doch das könnte nicht weiter von der Wahrheit entfernt sein: *Secret Quest* ist ein waschechtes Action-Adventure, dessen zentrales Element das Auslösen der Selbstzerstörung der Raumstationen ist. Als euer größtes Problem erweist sich der begrenzte Sauerstoff, sodass ihr euch ständig nach Lufttanks und Energiezellen umsehen müsst.

Mit seiner riesigen Karte, den Passwort-Spielständen und der beeindruckenden Grafik ist *Secret Quest* so etwas wie die Krone der Schöpfung, was Atari-2600-Titel angeht.



» [Atari 2600] Die Aliens sehen recht interessant aus.

» [Atari 2600] Wenn die Energie zur Neige geht, bricht Hektik aus.

» [Atari 2600] Könnt ihr den Code entziffern und entkommen?

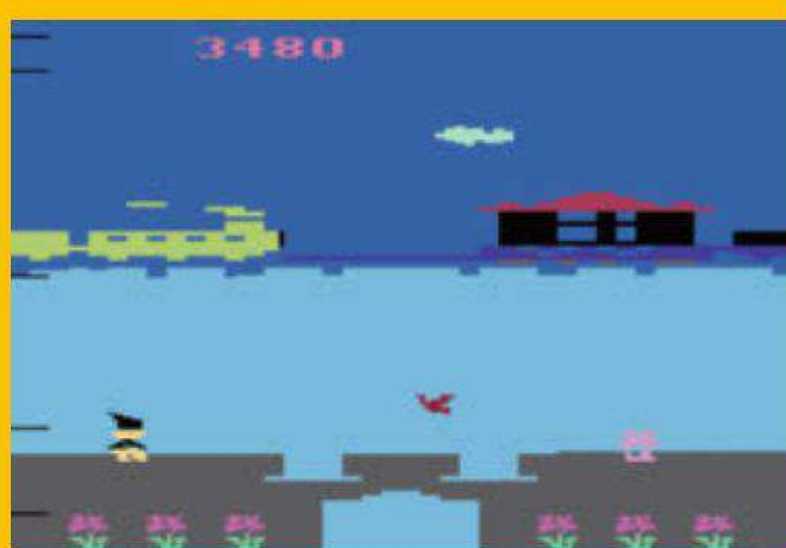
WEITERE ATARI-2600-SPIELE



» ACID DROP

■ ENTWICKLER: **SALU**
■ JAHR: **1992**

■ Stolze 15 Jahre nach dem Marktstart des Atari 2600 veröffentlichte die deutsche Abteilung von Activision das letzte kommerzielle Spiel für das System – *Acid Drop*. Es handelt sich dabei um eine ziemlich direkte, aber dennoch gelungene Kopie des Spielhallenhits *Columns* von Sega, einer süchtig machenden Mixtur aus *Bejeweled* und *Tetris*.



» BOBBY IS GOING HOME

■ ENTWICKLER: **BIT CORPORATION**
■ JAHR: **1983**

■ Es gibt zwei Arten von taiwanesischen Titeln für den Atari 2600: Raubkopien und unspielbare Softwareverbrechen. Zudem existieren noch einige seltene Rohdiamanten wie *Bobby is Going Home*. Das Action-Adventure wurde in Deutschland nur von Quelle vertrieben. Es bot zahlreiche Levels und Musik – und wurde seinerseits von anderen Firmen kopiert.



» TAC-SCAN

■ ENTWICKLER: **SEGA**
■ JAHR: **1983**

■ Diese Umsetzung eines wenig bekannten Sega-Titels ist besonders interessant, da hier Paddles statt des Joysticks zum Einsatz kommen. Ihr steuert ein Weltraum-Geschwader und nehmt damit Feinde auseinander. Wenn ein Jäger vernichtet wird, verliert ihr Feuerkraft, und das Spiel wird schwerer. Je nach Punktzahl werden eure Raumschiffe wieder aufgefüllt.



» FRANKENSTEIN'S MONSTER

■ ENTWICKLER: **DATA AGE**
■ JAHR: **1983**

■ Dieses Hüpfspiel ist sicherlich eines der beeindruckensten Projekte des kurzlebigen Studios Data Age. Es wechselt zwischen nur zwei Szenen, die immer schwerer werden. In der einen baut ihr eine Mauer, damit das Monster nicht entkommen kann, während ihr in der anderen Fledermäusen ausweichen müsst, um die Ziegel zu platzieren.

DEFENDER II

■ ENTWICKLER: **ATARI** ■ JAHR: **1988**

■ Ataris Umsetzung des ersten *Defender* gilt als einer der schlechtesten Automaten-Ports aller Zeiten. Glücklicherweise liegen die Dinge bei der Konversion des Nachfolgers (auch als *Stargate* bekannt) anders – wir möchten sogar behaupten, dass dies die beste Spielhallenumsetzung für den 2600 überhaupt ist.

Defender II bietet zahlreiche Verbesserungen im Vergleich zum ersten Teil: Ihr könnt per „Stargate" zu einem anderen Teil des Levels springen, es gibt neue Feindtypen sowie mutierte Aliens. Eine der besten Funktionen ist, dass ihr einen zweiten Joystick anschließen könnt, um die Smart-Bomben auszulösen. Wir empfehlen euch die Bedienung von Joystick 2 mit dem Fuß!

Die hochauflösende Grafik bietet flüssige Bewegungen ohne Geflacker. Auch das Scrolling in mehrere Richtungen ist schnell und ruckelfrei, während die gelungenen Soundeffekte ihren Teil zum actiongeladenen Spielerlebnis beitragen.

Defender II ist für uns ganz klar eines der besten Spiele, die je für den altehrwürdigen Atari 2600 erschienen sind. Wenn ihr diesen Teil spielt, werdet ihr den Reinfall des ersten *Defender* sehr schnell vergessen. Erstmals konnten damit Atari-2600-Fans verstehen, warum viele Spieler das Original von Eugene Jarvis als einen der besten Horizontal-Shooter überhaupt betrachten.



» [Atari 2600] Kaum rettet ihr einen Zivilisten, steckt auch schon der nächste in Schwierigkeiten!



» [Atari 2600] Durch die „Stargates" könnt ihr an andere Orte springen.

RETRO STINKER

» PAC-KONG

■ ENTWICKLER: **QUELLE** ■ JAHR: **1983**

■ Dieser grottige Titel wurde Anfang der 80er Jahre vom Versandhaus Quelle aufgelegt und nervte den Spieler nicht nur mit unerträglichem Flackern, sondern auch mit einer grauenvoll unpräzisen Kollisionsabfrage.



» MY GOLF

■ ENTWICKLER: **HES/SALU**
■ JAHR: **1990**

■ Dieses technische Meisterwerk wurde vom 2600-Veteran David Lubar entwickelt. Obwohl es nur neun Löcher gibt, sind die Grafik und das Gameplay grandios: Der Golfer ist voll animiert und es gibt alle Geländearten, vom Bunker bis zum Grün. Mit seiner kompletten Auswahl an Schlägern ist dieser Titel deutlich „realistischer" als Ataris eigener Golftitel von 1980.



» FATAL RUN

■ ENTWICKLER: **ATARI**
■ JAHR: **1990**

■ Was den reinen Speicherplatz angeht, ist *Fatal Run* mit 32 Kilobytes das größte kommerzielle Spiel für den 2600. Ihr fahrt durch eine postapokalyptische Welt und beschützt die Überbleibsel der menschlichen Zivilisation. Mit hochauflösender Grafik, Story, Musik und einem Passwortsystem hat *Fatal Run* nichts mehr mit den frühen Atari-2600-Titeln gemein.



» COMMANDO RAID

■ ENTWICKLER: **U.S. GAMES**
■ JAHR: **1982**

■ Dieses anspruchsvolle Ballerspiel erinnert ein wenig an *Missile Command*: So gibt es Helikopter, die über euch hinwegfliegen und Fallschirmjäger aussetzen. Ihr müsst mit der Flak sowohl die Hubschrauber als auch die Truppen abschießen, bevor sie in eurer Stadt landen können. Außerdem müsst ihr auf die Bomben werfenden Kampfjets achtgeben!



» BMX AIRMASTER

■ ENTWICKLER: **TNT GAMES**
■ JAHR: **1990**

■ *BMX Airmaster* ist eines der prächtigsten Werke für den 2600. Es erinnert uns ein wenig an *California Games*: Ihr müsst mit eurem BMX-Rad in der Halfpipe den Highscore schlagen, indem ihr mehrere Wettbewerbe durchlauft. Allein macht der Titel schon ordentlich Spaß, richtig lustig wird er aber erst gemeinsam mit einem Freund!

SG-1

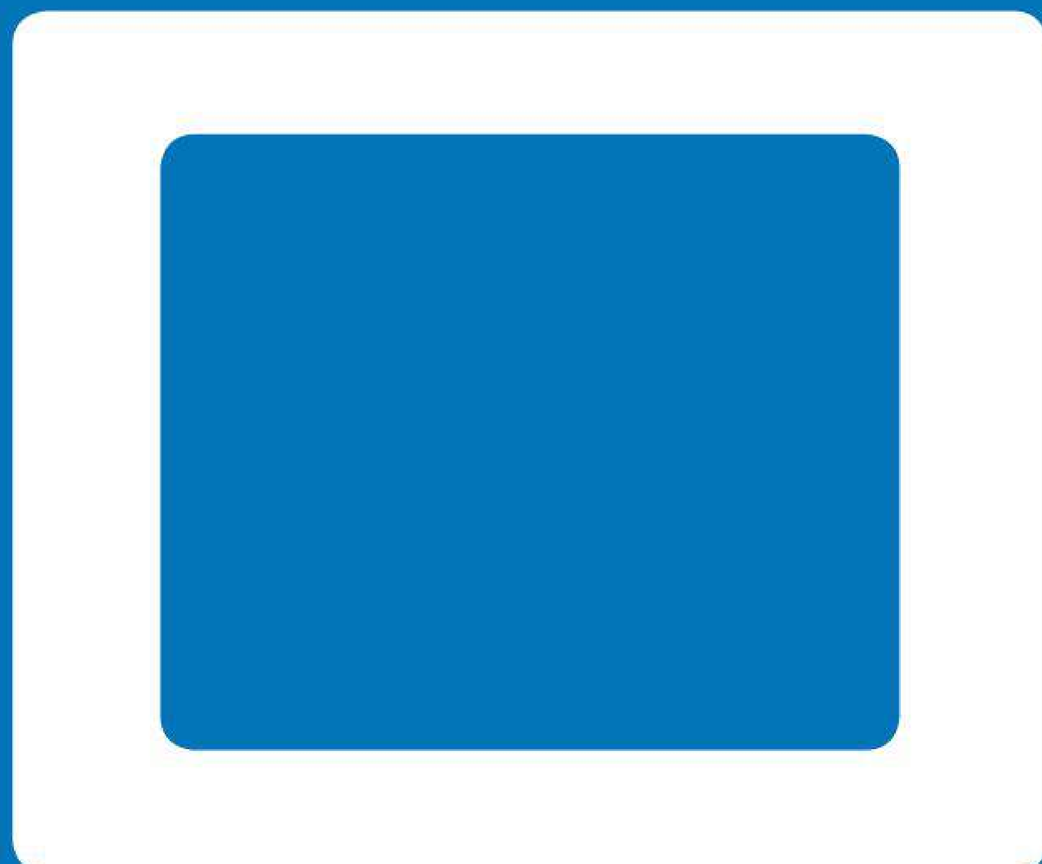
Retro Gamer widmet sich Segas erster Heimkonsole und geht zurück bis zu den Anfängen des Projekts. Wir erklären euch, wieso sie unserer Meinung nach mehr Anerkennung verdient hat.

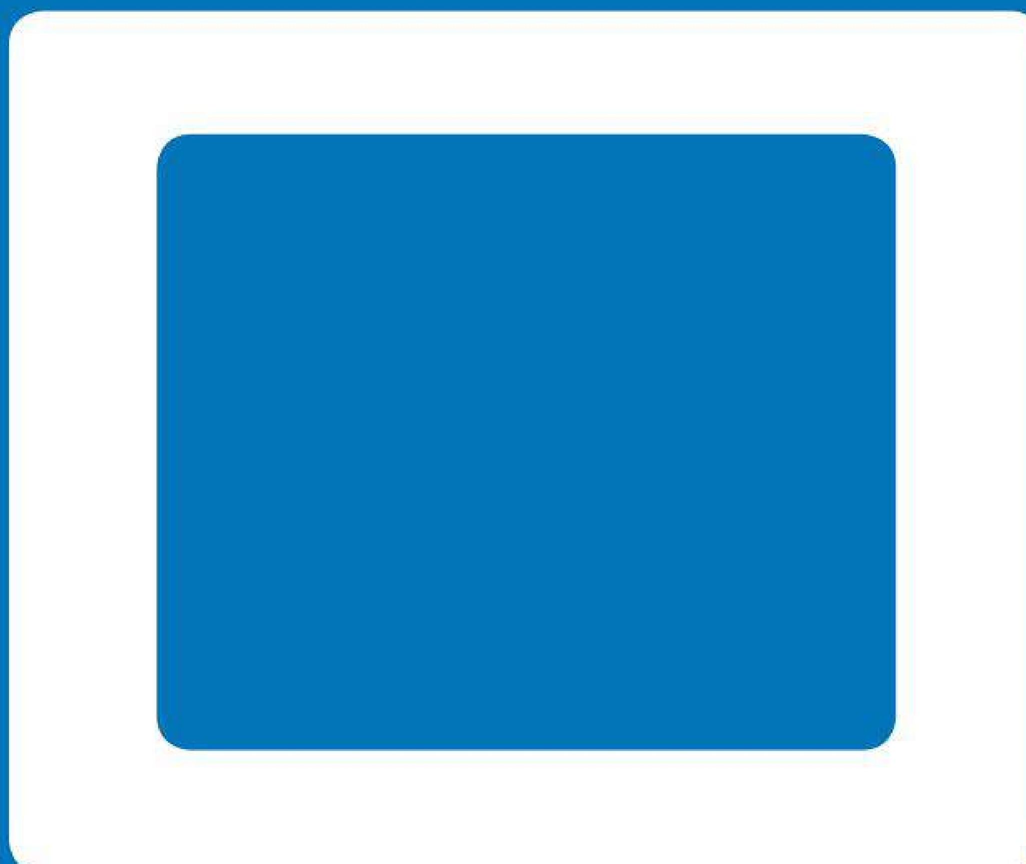
Drei Konsolenhersteller fallen wohl jedem auf Anhieb ein, die ihre Ursprünge in den Spielhallen haben: Atari, SNK und Sega. Sie alle produzierten zunächst Spielautomaten und wagten später den Sprung ins Heimkonsolengeschäft. Atari feierte Ende der 70er und in den 80er Jahren große Erfolge mit dem Atari 2600, während SNK mit der teuren Neo-Geo-Konsole im Wohnzimmer ein Nischendasein pflegte. Sega etablierte sich Mitte der 80er Jahre mit dem Master System auf dem Konsolenmarkt. Das Unternehmen hatte jedoch schon zuvor eine Konsole veröffentlicht: SG-1000.

Segas Geschichte hat ihren Anfang im Jahr 1940, als die Geschäftsleute Martin Bromley, Irving Bromberg und James Humpert das Unternehmen Standard Games in Honolulu, Hawaii gründeten. Im Fokus standen Münzautomaten. 1951 bewegte Bromley zwei Kollegen dazu, nach Tokio zu ziehen (in diesem Jahr endete auch die amerikanische Besetzung Japans nach dem Zweiten Weltkrieg). Dort gründeten sie ein Unternehmen namens Service Games of Japan. Dieses vertrieb Münzautomaten an die weiterhin im Land befindlichen US-Militärbasen.

1960 wurde Service Games of Japan geschlossen, wenig später übernahmen die Unter-







power on

hold

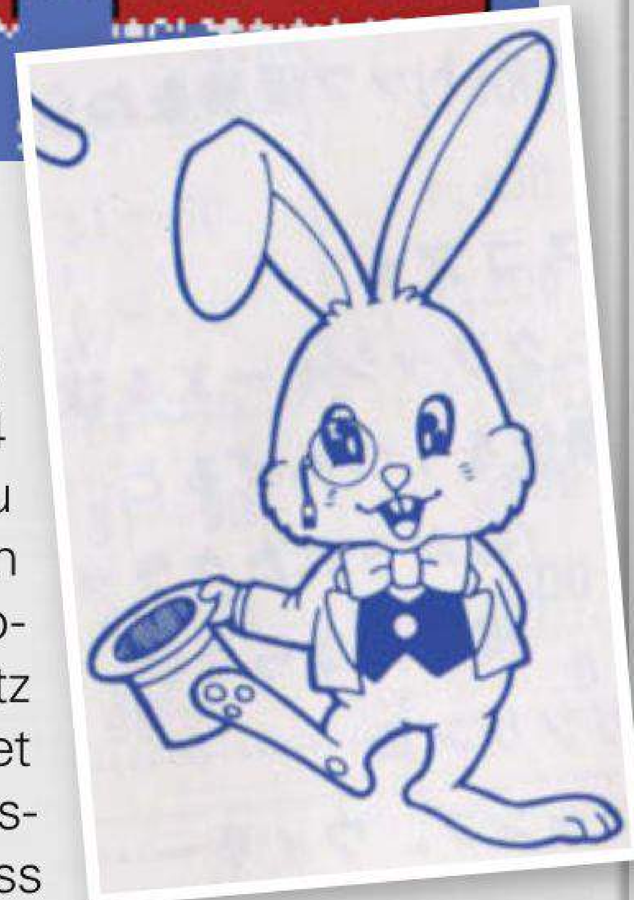


» [SG-1000] Bongo aus *Congo Bongo* hat im Anime *Sega Hard Girls* einen Auftritt.

nehmen Nihon Goraku Bussan und Nihon Kikai Seizo die Geschäftsaktivitäten. 1964 wurde Nihon Kikai Seizo von Nihon Goraku Bussan übernommen. Im darauffolgenden Jahr kam es zum Zusammenschluss mit Rosen Enterprises. Das Unternehmen mit Sitz in Japan war von David Rosen gegründet worden und importierte unter anderem Passbildautomaten. Aus dem Zusammenschluss ging Sega Enterprises hervor.

In den darauffolgenden Jahren arbeitete Sega an elektromechanischen Spielautomaten. In den 70ern begann das Unternehmen mit der Entwicklung von Arcade-Spielen und war auf diesem Gebiet sehr erfolgreich. Das Interesse an Spielautomaten nahm Anfang der 80er Jahre jedoch ab und Sega suchte nach einem neuen Geschäftsfeld.

Bei japanischen Konsumenten hatte es sich noch nicht so recht durchgesetzt, Videospiele zu Hause zu spielen. Erst 1981 ▶



» Professor Asobin war das Maskottchen der SG-1000-Konsole.

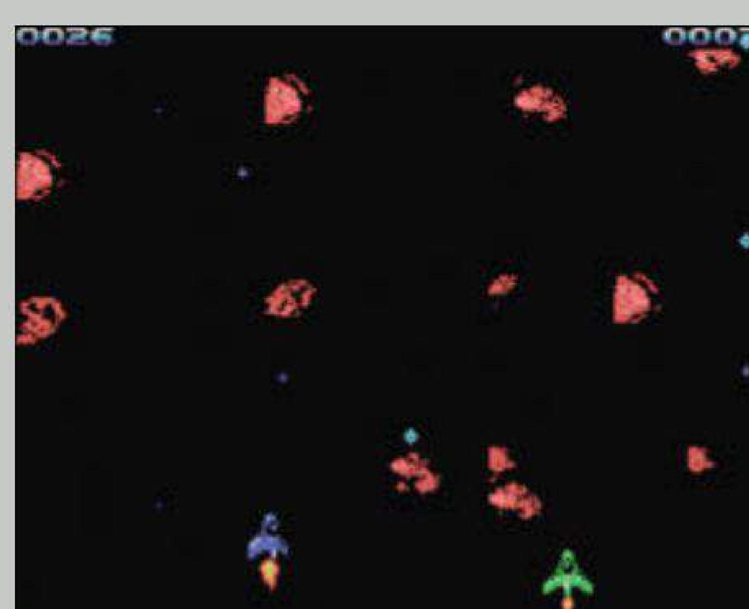
AM LEBEN ERHALTEN

2012 veröffentlichte Martijn Wenting *Astrododge* für SG-1000.

RG: Wie kam es dazu, dass du *Astrododge* entwickelt hast?
MW: Ich mag das SG-1000. Ich habe *Astrododge* ursprünglich für ColecoVision entwickelt und fing später an, an einer Version für Segas Konsole zu arbeiten.

RG: War es schwierig, mit der Hardware zu arbeiten?
MW: Das SG-1000 ähnelt MSX-Computern und dem ColecoVision. Ich habe *Astrododge* für alle drei Plattformen entwickelt. Leider gibt es nur wenige technische Dokumentationen für das SG-1000.

RG: Es gibt verschiedene Versionen des SG-1000. Hat das für Probleme hinsichtlich der Kompatibilität gesorgt?
MW: Die kleinen Unterschiede zwischen dem SG-1000 und dem SC-3000 sind schwer zu finden. Mir hat der SC-3000-Enthusiast Nick Hook geholfen.



» [SG-1000] Astrododge wurde Ende 2012 veröffentlicht.

RG: Wie schlägt sich das SG-1000 im Vergleich zu anderer Hardware, mit der du gearbeitet hast?
MW: Das SG-1000 ist mit dem ColecoVision vergleichbar. Die Herangehensweise an die Entwicklung eines Spiels ist ähnlich.

RG: Mit Blick auf *Astrododge* – worauf bist du besonders stolz?
MW: Es war eine Herausforderung, viele bunte Objekte gleichzeitig darzustellen. Außerdem war es schwierig, Online-Features zu integrieren. Beispielsweise gibt es eine Highscore-Liste.

RG: *Astrodoge* wurde auf einem Spielmodul veröffentlicht. Wie bist du das angegangen?
MW: Es gibt Unterschiede zwischen dem SG-1000, SG-1000 II und dem SC-3000. Das Modul passt nicht ganz ins SG-1000. Deshalb ist das Spiel nur mit dem SG-1000 II und dem SC-3000 kompatibel.

RG: Was gefällt dir besonders am SG-1000?
MW: Mir gefallen die Peripheriegeräte. Zum Beispiel gibt es ein Lenkrad und eine Tastatur!

DIE GANZE FAMILIE

Diese Geräte lassen sich der SG-1000-Reihe zuordnen.



SG-1000
1983
■ Die Konsole besitzt einen schwarzen oder blauen Streifen. Die schwarze Version ist selten.



SC-3000/SC-3000H
1983
■ Segas Computer gibt es in zwei Ausführungen. Der SC-3000H bietet eine mechanische Tastatur.



SG-1000 II
1984
■ Sega orientierte sich mit dem SG-1000 II stärker am Famicom von Nintendo.



MARK III
1985
■ Der Mark III ist Nachfolger des SG-1000. Das Gerät ist mit SG-1000-Software kompatibel.

▶ erschien mit dem Epoch Cassette Vision eine bezahlbare Heimkonsole, mit Kassetten als Speichermedium. Bandai brachte 1982 das Intellivision nach Japan; die Konsole war aber teuer. Ähnlich wie in Deutschland waren zu dieser Zeit Heimcomputer die erste Wahl für japanische Spielefans. NEC, Sharp, Hitachi und Fujitsu produzierten Computer, die aber auch in höheren Preissegmenten angesiedelt waren.

Sega begann Anfang der 80er Jahre mit der Entwicklung des SC-3000 – einem 8-Bit-Mikrocomputer. Bei Nintendo befand sich zur selben Zeit ein Gerät in Arbeit, das ausschließlich für Videospiele gedacht war. Es handelte sich um das spätere Famicom (so hieß das NES in Japan). Sega wurde auf Nintendos Plan aufmerksam und entschloss sich, parallel zum SC-3000 eine abgespeckte Version des Computers zu entwickeln – die SG-1000-Konsole. Anstelle einer Tastatur hatte sie einen Joystick

Laut Segas damaligem Chef-Designer Hideki Sato war es schwierig, die richtigen Komponenten für die Konsole auszuwählen. Die Einzelteile mussten billig sein, damit die



» *Zaxxon* gehört zu den besten SG-1000-Titeln.

ESSENZIELLE SPIELE

Die Spiele-Highlights des SG-1000.



GIRL'S GARDEN ガールズガーデン
1984
■ *Girl's Garden* stammt von Yuji Naka. Im Spiel sammelt die Protagonistin Papri Blumen für ihren Freund. Gutes Timing ist gefragt: Ziel ist es, die Pflanzen einzusammeln, wenn sie blühen. Seid ihr zu langsam, verwelken sie.



HANG-ON II ハングオン II
1985
■ *Hang-On II* ist exklusiv für SG-1000 erschienen. Im Vergleich zu den *Hang-On*-Arcade-Spielen ist der Titel technisch nicht ganz auf der Höhe. Die Rennen machen trotzdem Spaß und die eingängige Titelmelodie ist auch dabei.



SPACE INVADERS スペースインベーダー
1985
■ *Space Invaders* für SG-1000 kam der Arcade-Vorlage ziemlich nahe. Während in anderen Portierungen (vor allem für Atari-Hardware) das Aussehen der Invasoren verändert wurde, behielten sie in der SG-1000-Fassung ihren Look.

» Das SG-1000 wurde ein ums andere Mal überarbeitet. «

Konsole günstig verkauft werden konnte. Sato rechnete damit, dass das Gerät um die 500 Stunden pro Jahr genutzt würde. Er wählte Komponenten aus, die dieser Nutzungsdauer gewachsen waren. So entschied sich Sato für den Zilog Z80A-Prozessor. Der TMS9918A von Texas Instruments wurde als Grafikchip verbaut. Außerdem griff Sato auf den SN76489-Soundchip zurück.

Das SG-1000 kam am 15. Juli 1983 zum günstigen Preis von 15.000 Yen auf den Markt. Das waren damals etwa 160 D-Mark. Die Konsole war also halb so teuer wie der SC-3000. Die ersten drei SG-1000-Spiele waren *Borderline*, *Safari Hunting* und *N-Sub*. In technischer Hinsicht wirkten sie veraltet – die Titel waren bereits 1980 für Segas VIC-Arcade-Platine erschienen. Diese setzte auf denselben Prozessor wie das SG-1000. Dementsprechend fiel die Portierung dieser Titel relativ leicht.

Nintendo brachte im selben Jahr das Famicom auf den Markt. Aus heutiger Sicht ist klar: Das Duell zwischen Famicom und SG-1000 entschied Erstere klar für sich. Nintendos Gerät war dem SG-1000 in der Leistung überlegen, bot bunte Sprites und flüssiges Scrolling. Auf dem SG-1000 brach dagegen die Framerate gern mal ein. Außerdem waren zum Marktstart des Famicom drei Spiele mit großem Wiedererkennungswert erhältlich: *Donkey Kong*, *Donkey Kong Jr.* und *Popeye*.

Die Dominanz des Famicom war anfangs noch nicht absehbar, zumal es mit technischen Problemen zu kämpfen hatte. Einige Geräte wiesen fehlerhafte Schaltkreise auf, woraufhin Nintendo eine große Rückrufaktion startete. Gleichzeitig gelang es Sega, statt der geplanten 50.000 Einheiten des SG-1000 stolze 160.000 zu verkaufen. Ob Nintendos Probleme zum anfänglichen Erfolg beitrugen?



» [SG-1000] *Borderline* wurde für PS2 umgesetzt.

Doch auch Sega sah sich mit Herausforderungen konfrontiert. So war der fest verbaute SJ-200-Joystick alles andere als beliebt. Sega veröffentlichte daraufhin ein Adapterkabel, mit dem sich andere Joysticks anschließen ließen. Ein Jahr nach der Veröffentlichung der Konsole brachte Sega eine überarbeitete Variante auf den Markt: das SG-1000 II. Die Innereien und damit die Leistung blieben gleich, doch der Controller war nun stärker an das Eingabegerät des Famicom angelehnt. Das Steuerkreuz war rund und erinnerte optisch ein wenig an das des Xbox-360-Controllers. In der Mitte des Steuerkreuzes ließ sich ein Joystick befestigen.

Ende 1983 hatte Sega 21 SG-1000-Spiele veröffentlicht, Nintendo aber erst neun für Famicom. Ende 1984 lagen dann beide Konsolen fast gleichauf: Es gab 32 SG-1000-Titel und 28 Famicom-Spiele.



» Neben *Borderline* waren viele weitere Klassiker Teil der *Sega Ages 2500*-Reihe.

Die Portierungen von Brøderbunds *Lode Runner* verdeutlichen die Unterschiede zwischen den Kontrahenten. Sega blieb der Apple-II-Version treu. So musste der komplette Level auf einen Bildschirm passen. Nintendo dagegen ließ Hudson Soft das Spiel überarbeiten, sodass die Stärken des Famicom besser zur Geltung kamen. Die Kamera war näher am Geschehen dran, die Sprites waren detaillierter und die Levels scrollten.

Am Beispiel *Lode Runner* wird auch deutlich, dass Nintendo offener für die Zusammenarbeit mit externen Entwicklerstudios war. Sega griff dagegen auf ein umfangreiches Angebot hauseigener Arcade-Spiele zurück. ▶



DOKI DOKI PENGUIN LAND
どきどきペンギンランド

1985

■ Die Puzzle-Reihe gab ihren Einstand auf dem SG-1000. Ihr schlüpft in die Rolle des Vaterpinguins, der ein Ei vorsichtig zum unteren Rand des Bildschirms manövriert, wo die Mutter wartet.



GULKAVE ガルケーブ

1986

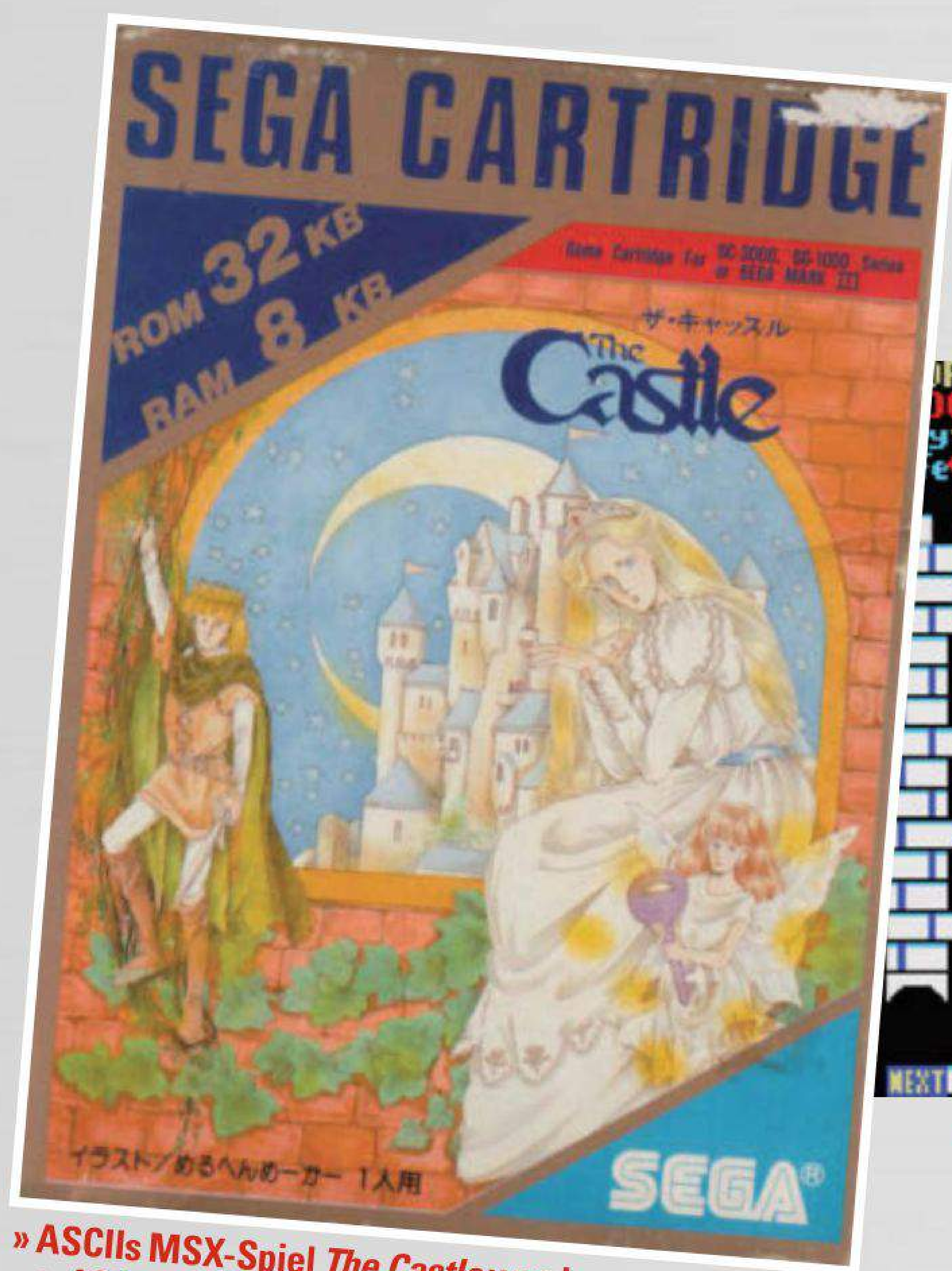
■ *Gulkave* ist eines der ersten Shoot-em-up-Spiele aus dem Hause Compile und gehört zu den grafisch besten SG-1000-Titeln. Außerdem bietet der Titel eine eingängige Steuerung und einen frenetischen Soundtrack.



NINJA PRINCESS 忍者プリンセス

1986

■ Bevor sich Samus Aran gegen das Böse zur Wehr setzte, schickte Sega bereits eine Frau in den Kampf. Dieses Spiel mit Ninja-Thematik erinnert an *Commando*. *Ninja Princess* ist vor Capcoms Titel erschienen.



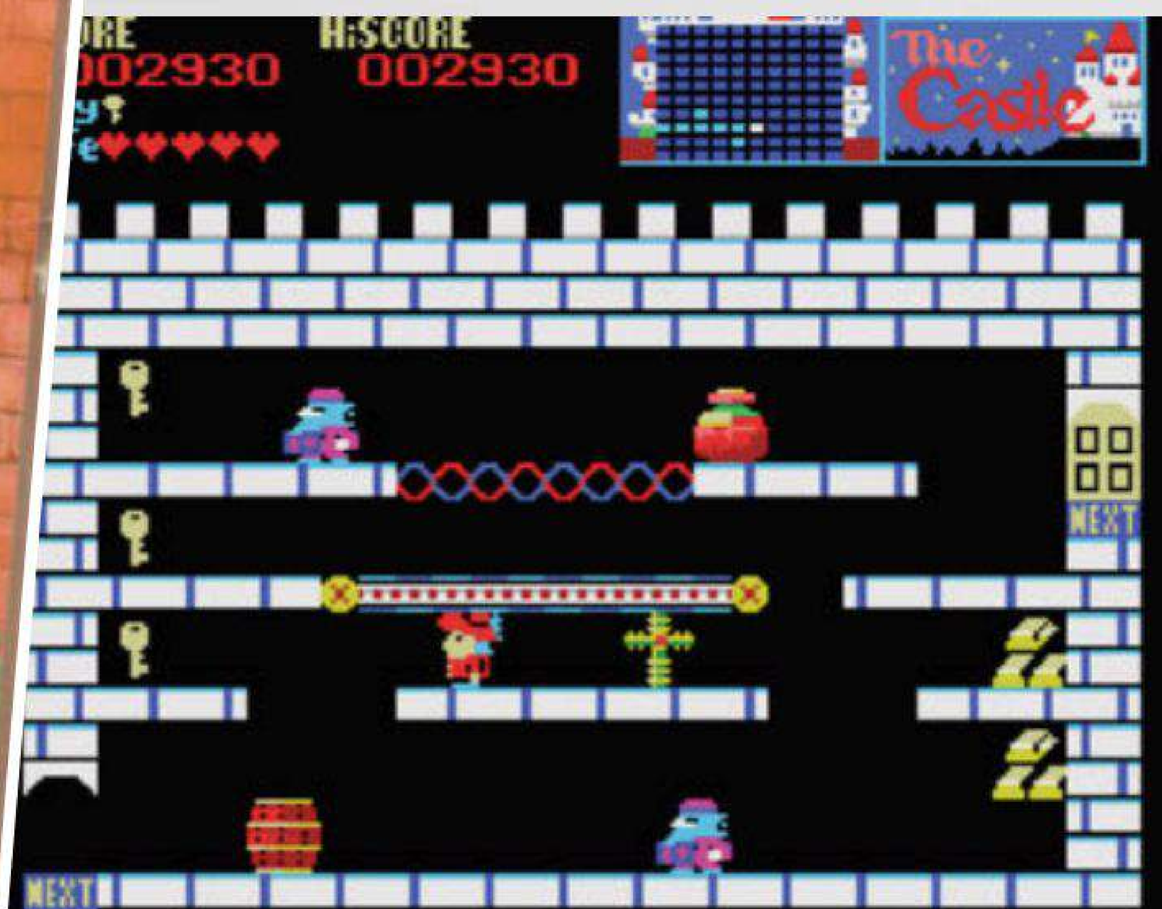
» ASCIIs MSX-Spiel *The Castle* wurde auf SG-1000 portiert.

»Sega wollte auch außerhalb Japans SG-1000-Fans gewinnen.«

▶ Der Konsolenhersteller setzte zum Beispiel *Zaxxon* oder *Zoom 909* für SG-1000 um. Sega arbeitete außerdem einen Lizenz-Deal mit Jaleco aus, wodurch es Titel wie *Pop Flamer* und *Exerion* auf die Konsole schafften. Hinzu kamen Lizenzvereinbarungen mit verschiedenen Anime- und Manga-Marken.

Sportspiele nahmen eine wichtige Rolle bei Sega ein. Sie wurden unter der Bezeichnung *Champion* Sports vertrieben. Neun Titel erschienen in dieser Reihe, darunter *Baseball, Football* und *Kendou*. Einige davon waren Lizenztitel, die Sega einkaufte und umbenannte. Andere Spiele wurden intern entwickelt. Zum Beispiel *Champion Boxing;* Yu Suzukis erstes Projekt für Sega.

Hideki Sato war der Meinung, dass die Datenträger des SG-1000 eine Überarbeitung



» [SG-1000] *The Castle* lud zum Erkunden ein.

erfahren sollten. Die ursprünglichen Spielmodule sahen in seinen Augen aus wie kleine Grabsteine. Er entwarf deshalb die handliche Sega My Card. Die Spiele wurden auf Mikrochips gespeichert, die wiederum in dünnen Plastikkarten untergebracht wurden. Die ursprüngliche Version des SG-1000 las diese Karten nur mittels eines Peripheriegeräts.

Die erste Sega My Card erschien 1985. Sega experimentierte mit einer wiederbeschreibbaren Version des Datenträgers. Die Spieler sollten sich an Automaten neue Games auf ihre Karte laden können. Die Idee setzte sich nicht durch, Sega kehrte später wieder zu klassischen Spielmodulen zurück.

Um auch Fans außerhalb Japans zu gewinnen, waren einige Spielanleitungen sowohl auf Japanisch als auch Englisch geschrieben. Das Unternehmen Grandstand Leisure verkaufte die Konsole in Neuseeland unter der Bezeichnung Sega 1000. Das SG-1000 II fand, von Aaronix vertrieben, in Taiwan treue Anhänger.

Im Oktober 1985 veröffentlichte Sega den echten SG-1000-Nachfolger. Die Konsole trug den Namen Mark III und basierte auf der System-2-Arcade-Hardware. Technisch konnte es das Mark III mit Nintendos Famicom aufnehmen. Sonderlich große Marktanteile sicherte es sich jedoch nicht. Immerhin war das Sega Mark III abwärtskompatibel zu den früheren Titeln. Software, die sowohl auf SG-1000 als auch Mark III lief, wurde von Sega in blaue Hüllen gepackt. Rote Hüllen signalisierten, dass das Spiel von der zusätzlichen Leistung des Mark III Gebrauch machte.

Auch nach der Veröffentlichung des Mark III brachte Sega noch SG-1000-Spiele auf den Markt, darunter starke Titel wie *Wonder Boy* und *Hang-On II*. Zu den letzten SG-1000-Titeln gehörten das von Sega entwickelte Sherlock Holmes-Spiel *Portrait of Loretta* und *The Black Onyx* – die Portierung eines Rollenspiels aus dem Hause Bullet Proof Software.

Das SG-1000 ist im Lauf der Zeit mehr und mehr in Vergessenheit geraten. Mega Drive und Saturn sorgen bei Fans eher für nostalgische Gefühle. Sega hat jedoch immer wieder Bezug auf seine Wurzeln genommen. 2001 war das SG-1000 im Dreamcast-Titel *Segagaga* präsent, außerdem verzeichnete das Maskottchen der Konsole, Professor Asobin, dort einen Auftritt. 2013 feierte das SG-1000 seinen 30. Geburtstag. Zu diesem Anlass gab Sega ein Album in Auftrag, das vier CDs umfasste und Musik aus SG-1000- sowie Mark-III-Spielen enthielt. Ein Jahr zuvor hatte der Entwickler Revival Studios mit *Astrododge* ein neues Spiel für die Konsole veröffentlicht.

SELTENE SPIELE

Diese Titel tun eurem Geldbeutel nicht gut.



PACHINKO パチンコ

GESCHÄTZER WERT: 850 EURO UND MEHR

■ *Pachinko* ist wohl das seltenste SG-1000-Spiel. Es ist eine Simulation des in Japan beliebten Glücksspiels. Grund für die Seltenheit: Der Titel verkaufte sich schlecht, weil ihn relativ schnell ein Nachfolger ablöste.



SPACE SLALOM スペーススラローム

GESCHÄTZER WERT: 575 EURO UND MEHR

■ *Space Slalom* umfasst acht Kilobyte und ist eines der kleinsten SG-1000-Spiele. Orca entwickelte den Titel. Das Studio war später gleich zweimal insolvent. Toaplan wurde von ehemaligen Orca-Mitarbeitern gegründet.



SANNIN MAHJONG 三人麻雀

GESCHÄTZER WERT: 50 EURO UND MEHR

■ *Sannin Mahjong* wurde von Tsukuda Original entwickelt und vertrieben. Es war kein gutes Spiel. Die Verkaufszahlen waren mies, weil Sega gleich zwei Konkurrenzprodukte im Angebot hatte: *Mahjong* und *Home Mahjong*.

Für Sammler ist das SG-1000 heute ein interessantes Thema: Während eine komplette Famicom-Sammlung aus Hunderten Spielen besteht, müssen SG-1000-Fans lediglich 42 Module und 29 My-Card-Spiele auftreiben. Das ist natürlich leichter gesagt als getan, gerade weil die Verbreitung insgesamt gering war und vorrangig auf Japan beschränkt blieb.

Wir wagen zu behaupten, dass das SG-1000 zwischen Atari 2600 und Famicom für viele lediglich eine Randnotiz ist. Die Konsole stammt aus einer Zeit, in der Sega kein etablierter Konsolenhersteller war, sondern ein aufstrebender Automaten-Hersteller. Wer jedoch eine einfach gestrickte Hardware sowie im Vergleich zu heute simple Spiele zu schätzen weiß, sollte einen Blick auf dieses Stück Konsolengeschichte werfen! *

Wir bedanken uns bei Ross O'Reilly für seine Unterstützung.



» [SG-1000] Die Animationen in *Champion Boxing* waren beachtlich.

FRAGEN AN YU SUZUKI

Der legendäre Entwickler erzählt uns von seinen SG-1000-Erfahrungen.



RG: Sie haben *Champion Boxing* zusammen mit Yoshiki Kawasaki und Rieko Kodama entwickelt. Es war Ihr erstes Spiel. Wie war es, ein Spiel für die SG-1000-Hardware zu entwickeln?

YS: Frau Kodama stand am Anfang ihrer Karriere als Designerin. Sie wurde *Champion Boxing* zugeteilt. Da es an Designern mangelte, habe ich dabei geholfen, Bewegungsabläufe der Boxer zu entwerfen. Herr Kawasaki war für die Zuschauer im Hintergrund zuständig. Der verfügbare Speicher war zwar begrenzt, er hat es aber geschafft, verschiedene Reaktionen einzubauen. Ich war zu der Zeit natürlich noch sehr unerfahren. Da hat es geholfen, einen fähigen Entwickler wie Herrn Kawasaki im Team zu haben.

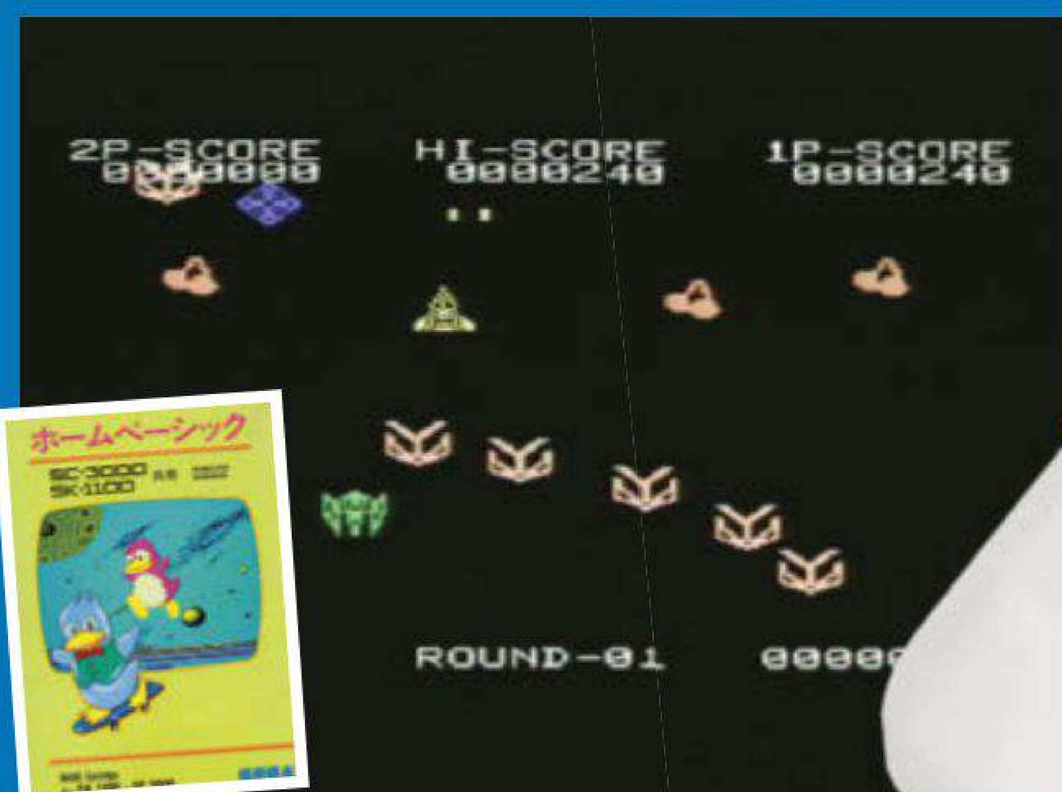
RG: Haben Sie etwas durch die Arbeit an *Champion Boxing* gelernt, das Ihnen bei der Entwicklung anderer Titel geholfen hat?

YS: *Champion Boxing* war ein kleines Projekt, an dem nur wenige Entwickler beteiligt waren. Der Druck war nicht allzu hoch und ich konnte die Abläufe genauer kennenlernen. Ich weiß nicht, ob ich ohne diese Erfahrung größere Projekte erfolgreich geleitet hätte. Bei Sega galt damals: Es dauert mindestens sieben Jahre, bis jemand eine leitende Position übernehmen darf. Ich wurde in meinem ersten Jahr befördert.

RG: Was ist Ihre Meinung zum SG-1000?

YS: Der Speicher der Konsole war begrenzt. Wir mussten uns immer wieder technische Tricks einfallen lassen. Die Hardware-Gegebenheiten waren für alle SG-1000-Entwickler gleich. Kreativität war gefragt. Wir haben den Boxern in *Champion Boxing* zum Beispiel unterschiedliche Gesichtsausdrücke verpasst. So hat sich unser Titel von anderen abgehoben. Einige Spieler waren der Meinung, dass sich *Champion Boxing* gut als Arcade-Spiel macht. Wir haben die SG-1000-Konsole daraufhin in einen Arcade-Automaten gesteckt und diesen in einer Spielhalle aufgestellt. Die Resonanz war positiv und wir haben eine Arcade-Version des Spiels veröffentlicht.

Yu Suzuki arbeitet zurzeit an Shenmue III.



HOME BASIC ホームベーシック

GESCHÄTZER WERT: 175 EURO UND MEHR

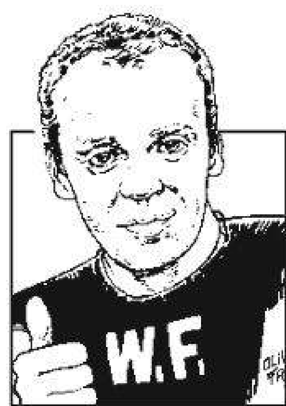
■ Es gab einige Module, die die Programmiersprache BASIC enthielten und in Verbindung mit der SK-1100-Tastatur genutzt wurden. *Home Basic* ist 1985 erschienen. Das BASIC-Modul ist mit dem SG-1000 und dem SC-3000 kompatibel.

DAS SG-1000-FIEBER IN TAIWAN …

■ In Taiwan erfreute sich das SG-1000 großer Beliebtheit, auch nachdem die Hardware für Sega keine Rolle mehr spielte. Der Markt wurde mit der Zeit jedoch durch billige Hardware- und Software-Kopien überschwemmt.

Starglider

START DER NEXT GENERATION.



Von Winnie Forster

» **PUBLISHER:** FIREBIRD (BRITISH TELECOM)
» **ERSCHIENEN:** 1986
» **HARDWARE:** ATARI ST (ORIGINAL), AMIGA, C64, APPLE 2, DOS, NES, SPECTRUM, SCHNEIDER CPC



Mitte der 80er herrscht in der Spielebranche Aufbruchsstimmung. Damals schwärmen die Spieler von der 16-Bit-Zukunft, die namhafte US-Firmen vorbereiten. Mit Motorola-CPU und zwei Wundercomputern, Atari ST und Commodore Amiga, werden die Pixelwelten dreidimensional, fotorealistisch und frei begehbar – so glaubte man damals.

Zwei technische Umwälzungen erlebt das Videospiel seit dem Atari-VCS-Release 1977, als Farbgrafik-Chips zu Massenartikeln werden, und zwar 1984/1985 sowie 1993/1994. Zu letzterem Termin löst die PlayStation traditionelle Sprite-Animation durch das bis heute gebräuchliche 3D-Rendering ab; zehn Jahre davor verdrängen 16-Bit-CPU, DMA und Custom Chips alte 8-Bit-Schaltkreise. Heimcomputer-Marktführer Commodore und Konsolen-Primus Atari konzipieren gleichzeitig Farb- und Sound-Computer mit neuer Motorola-CPU, 640 Pixeln pro Zeile, GUI und Floppy-Disk-Wechselspeicher.

Für die Zielgruppe in Deutschland – Schüler zwischen 12 und 17, die erst ein Jahr zuvor 1000 Mark in ihren C64 investierten – klingen Amiga-Ankündigungen und Übersee-Meldungen der Fachpresse fast unerreichbar, ganz wie Science-Fiction. Teut Weidemann, der Kumpel aus der Oberstufe, auf dessen C64 ich seit Wochen *Elite* zocke, hat ein *Computer Gaming World*-Abo mit News aus der IT-Zukunft. Er raunt von Multi-Layer, Multi-Tasking, RGB, Blitter und Sampling: „Stell dir einen *Elite*-Planeten vor", sagt Teut (und ich denke an einen weißen Pixelkreis vor 1-Bit-Schwarz), „aber nicht nur aus Strichen, sondern Farbflächen – blaue Meere, grüne Täler, du kannst darauf landen und herumspazieren!"

Nicht ganz unbeeinflusst von Luke Skywalkers Dagobah-Absturz erwarten 80er-Jahre-Spieler von 16-Bit in etwa das, was 2016 halbwegs mit *No Man's Sky* wahr wird. Teut freut sich somit etwa drei Jahrzehnte zu früh. Doch er ist nicht der Einzige, der beim 16-Bit-Wechsel an grenzenlosen 3D-Weltraum denkt. In England hilft Jez San (17) bei der *Elite*-Konvertierung auf C64 und fragt ein Jahr später in Kalifornien an, ob er die heiße Amiga-Chiptechnik vorab lizenzieren



und verwenden dürfe. Die Amiga-Übernahme durch Commodore kommt dazwischen und San schreibt sein erstes eigenes Spiel stattdessen auf Atari ST – der nicht ganz so stark ist, aber früher und billiger im UK-Handel landet.

In dem Bereich, der San vornehmlich interessiert, nehmen sich beide Plattformen nicht viel – Sans Programmierteam Argonaut spezialisiert sich auf Echtzeit-Vektoren, die Grundelemente der 3D-Animation. Er beginnt mit einem Würfel und kopiert dann die Vehikel und Kämpfe der *Star Wars*-Automaten von Atari. Vor allem *The Empire Strikes Back,* das zum Raumgefecht den Tiefflug über die Hoth-Wüste addiert, fasziniert ihn: Zwischen Vektor-Geschütztürmen marschieren majestätische Walker!

Argonauts *Starglider* ist denn auch eine blanke Kopie jenes Arcade-Meisterwerks, angepasst auf 16-Bit-Computer: mit analoger Maussteuerung, der bezaubernden Clare Edgeley als Bordcomputer und optischen Gags wie dem Egosicht-Flug mit Fire-and-Forget-Rakete. Das luxuriöse Armaturenbrett samt Radar und Tankanzeigen ist ein Performance-Trick, den Programmierer später oft benutzen. Denn je mehr Instrumente und Anzeigen, desto kleiner das Cockpitfenster – und desto weniger 3D-Grafik muss in Echtzeit berechnet werden.

Argonauts Ballerei ist ein Maschinencode-Meisterwerk – und doch auch unterhalb von ST und Amiga möglich. Das beweisen die Kollegen von Realtime, indem sie *Starglider* ohne Verluste (sieht man von Maus und Clare-Samples ab) auf Schneider CPC und Spectrum übertragen. Nach blanken Vektoren produziert Realtime die Polygon-Simulation *Carrier Command,* während das Argonaut-Team 1988 *Starglider 2* startet, ebenfalls mit schattierten Flächen, massiven Vehikeln und Polygon-Planeten, und – ein Boot-Unikat – für Amiga und ST auf derselben Floppy! Später erfindet Argonaut RISC-Technik für Nintendo und rendert 1993 den ersten *Starfox*-Flug.

Düse ich heute auf Ultra-HD-Hardware durch den Weltraum (oder lande Surround-beschallt auf einem Planeten), danke ich den britischen IT-Astronauten – und natürlich dem 16-Bit-Piloten aus der Oberstufe. *

20 SPIELE DIE ALLE GRENZEN SPRENGTEN

Folgende Regeln galten für die Aufnahme in unsere Liste: 1.) Es muss Standard-Hardware ohne Add-ons genutzt werden. 2.) Pro Plattform haben wir nur einen Titel gewählt. 3.) Dieser muss erschienen sein, als die Hardware noch verkauft wurde. 4.) Ausnahmen von den Regeln gibt es immer …

Kommt neue Spiele-Hardware auf den Markt, herrscht schnell Einigkeit darüber, was sie zu leisten imstande ist und wo die Grenzen liegen. Doch immer wieder sprengen gewiefte Spieleprogrammierer die als sicher geglaubten Limits der Hardware. **Retro Gamer** stellt 20 dieser Technikwunder vor.



KRIEG DER **STERNE**

1. Solaris

■ KONSOLE: Atari 2600 ■ JAHR: 1986 ■ ENTWICKLER: Doug Neubauer



Solaris stellte seinerzeit vergleichbare Weltraumtitel in den Schatten. Dies lag vor allem an der Grafik. Im Vergleich zu anderen Atari-2600-Spielen wie *Pong* oder *Tank* war *Solaris* ziemlich detailliert. Außerdem war es überraschend komplex. So gab es eine Karte des Weltraums, auf der Spieler festlegten, wohin die Reise geht. Planeten ließen sich mit dem Raumschiff überfliegen und Weltraumschlachten wurden geboten.



» [Atari 2600] *Solaris* sah gut aus und spielte sich auch so.

ZWEIFARBIGE **ANGST**

2. 3D Monster Maze

■ KONSOLE: ZX81 ■ ENTWICKLER: Malcolm Evans ■ JAHR: 1982

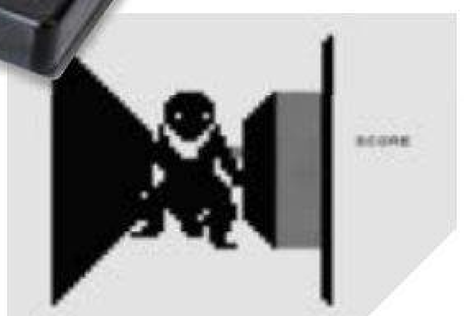


Der ZX81 war in technischer Hinsicht kein Überflieger. Malcolm Evans holte aber einiges aus der Hardware heraus. In *3D Monster Maze* manövrierten Spieler ihren Charakter aus der Ego-Ansicht durch ein Labyrinth. Es galt, den Ausgang zu finden und nebenbei einem hungrigen Tyrannosaurus Rex aus dem Weg zu gehen. Das nervenaufreibende Spiel lief flüssig, außerdem wurden die Eingaben der Spieler direkt umgesetzt und der riesige Dinosaurier war animiert.









» [ZX81] Wie sich *3D Monster Maze* wohl in VR machen würde?





LISTIGE SCHLANGE

3. Cobra

■ KONSOLE: ZX Spectrum ■ JAHR: 1986
■ ENTWICKLER: Ocean Software



Der Film *Die City-Cobra* war ziemlich schlecht. Positiv fiel das ZX Spectrum-Spiel auf, das auf dem Streifen mit Sylvester Stallone basierte.

- **Jonathan „Joffa" Smith entwarf eine Scrolling-Routine für den Titel.**
- ***Cobra* lief flüssig, sogar dann, wenn viele Sprites animiert wurden.**
- **Das Spiel kam in Farbe daher.**
- **Joffas technisches Know-how kam bei den Umsetzungen der Arcade-Spiele *Hyper Sports*, *Green Beret* und *Mikie* zum Tragen.**



» Jonathan holte einiges aus dem ZX Spectrum heraus.



DINOSAURIER-FREUDEN

4. Mayhem In Monsterland

■ KONSOLE: Commodore 64 ■ ENTWICKLER: Apex Computer Productions ■ JAHR: 1993



» [C64] Ein grafisch beeindruckender Titel.

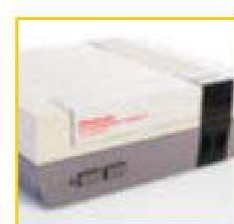


In den 90er Jahren lagen Hüpfspiele insbesondere auf den Konsolen im Trend, wo Mario und Sonic um die Gunst der Spieler stritten. C64-Besitzer hatten allen Grund, neidisch zu sein. Immerhin gab es *Mayhem In Monsterland*, das von Steve und John Rowlands entwickelt wurde. Die beiden machten sich einen Bug zunutze, um einen flüssigen Scrolling-Effekt zu erzeugen. Mit Hilfe der unterschiedlichen Grafik-Modi des C64 schafften sie es zudem, eine breite Palette an Farben darzustellen.

KEINE SPIELEREI

5. Gimmick!

■ KONSOLE: NES ■ ENTWICKLER: Sunsoft ■ JAHR: 1992



Mit *Gimmick!* zauberte Sunsoft ein Hüpfspiel, das sich in technischer Hinsicht nicht hinter Titeln für das leistungsstärkere SNES verstecken musste. Im Spielmodul war Sunsofts 5B-Chip verbaut, der mit dem Soundchip Yamaha YM2149F aufwartete. Die Musik im Spiel erinnerte deshalb an die Chiptune-Melodien einer 16-Bit-Konsole. Das Spiel ist lediglich in Japan und in Skandinavien erschienen, wo es den Titel *Mr. Gimmick* trug.

EINE FRAGE DER POWER

■ NES-Spiele kamen oft mit zusätzlichen Chips daher. Da die Auswahlmöglichkeiten sonst sehr beschränkt gewesen wären, haben wir haben diese Ausnahme gemacht.



» [NES] Der Soundtrack war toll.

DAS SIEGER-GEN

6. No Second Prize

■ KONSOLE: Atari ST ■ ENTWICKLER: Thalion ■ JAHR: 1992



Der Atari ST war eigentlich nicht auf 3D-Spiele ausgelegt. Thalion ließ sich davon jedoch nicht beeindrucken. Der deutsche Entwickler entwarf 1989 eine 3D-Routine, die Anfang 1990 in einem futuristischen Rennspiel zum Einsatz kam. Dieses fand im britischen Spielemagazin *ACE* Erwähnung. Auf Bestreben von Thalions Geschäftsführung wurden jedoch Änderungen am Spielkonzept vorgenommen. So entstand das Motorradrennspiel *No Second Prize*.

Das Konzept mutete nun zwar etwas langweiliger an, in technischer Hinsicht gab es aber nichts auszusetzen. *No Second Prize* lief flüssig und erzeugte ein tolles Geschwindigkeitsgefühl. Der Titel ist auch für Amiga erschienen. Wir empfehlen euch aber, zur ST-Version zu greifen, weil in dieser die Framerate auch in stressigen Situationen nicht einbricht.







AUF SIE MIT GEBRÜLL

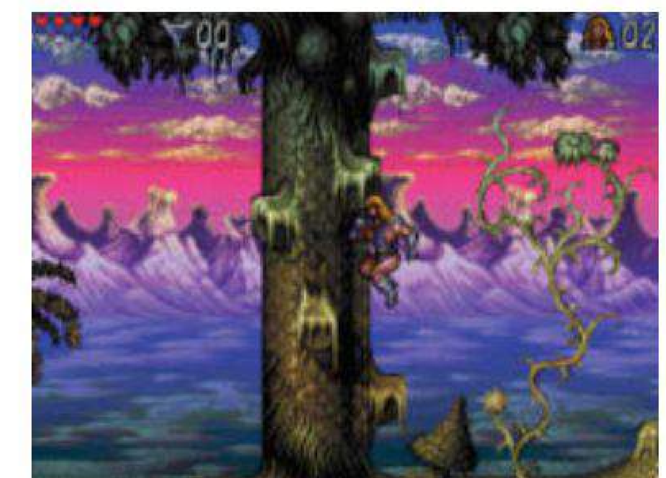
8. Lionheart

■ KONSOLE: Amiga 500 ■ ENTWICKLER: Thalion ■ JAHR: 1992



Henk Nieborg zeichnete für den bunten Grafikstil verantwortlich, während Thalion die Programmierarbeit übernahm. Wir verraten euch, wie viele Farben die unterschiedlichen Konsolen und Computer damals darstellten und wo sich *Lionheart* im Vergleich dazu positioniert:

Atari ST	16 Farben
Amiga 500	32 Farben
Mega Drive	64 Farben
Lionheart	186 Farben
SNES	256 Farben





DIE GRENZE ERREICHT

7. Space Harrier

■ KONSOLE: Master System ■ ENTWICKLER: Sega ■ JAHR: 1986



Der *Space Harrier*-Arcade-Automat hatte wenig Mühe damit, große Sprites darzustellen. Das Master System war ungleich schwächer, und in vielen Spielen dafür flackerten die Sprites. Bei der Umsetzung von *Space Harrier* ließen sich die Entwickler deshalb etwas einfallen: Sie machten sich zunutze, dass das Master System die Farbpaletten für Sprites und den Hintergrund trennte.

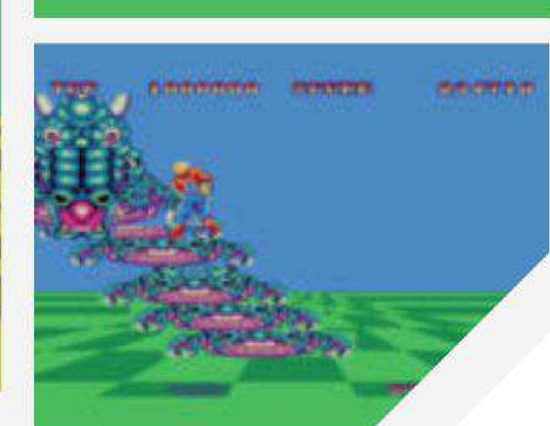
Gegner und Objekte wurden als Hintergründe dargestellt, wodurch nichts mehr flackerte. Diese Herangehensweise hatte aber einen Nachteil: Da alle Objekte Teil des Hintergrunds waren, konnten sie sich nicht überlappen. Schob sich nun ein Objekt vor ein anderes, wurde das hintere unschön abgeschnitten. Dennoch nehmen wir *Space Harrier* in unsere „Technik-Hack"-Liste auf.





» Die Master-System-Fassung spielte sich langsamer.







JAGD NACH PERFEKTION

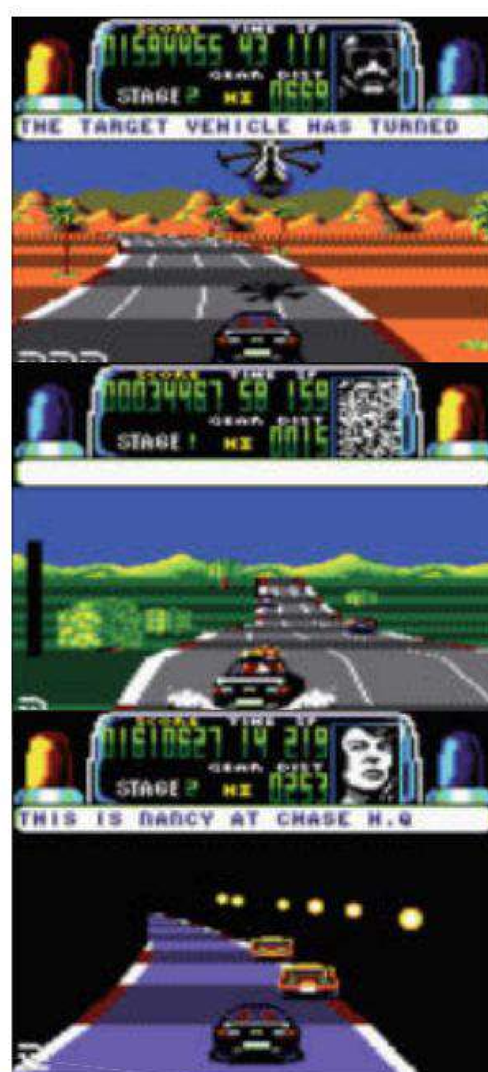
9. Chase H.Q.

■ KONSOLE: Amstrad CPC 464
■ ENTWICKLER: Ocean ■ JAHR: 1989



Taito veröffentlichte *Chase H.Q.* 1988 als Arcade-Spiel.

- **Der Schneider-Computer war stark im Umgang mit Farben.**
- **Hindernisse, weite Sprünge und Weggabelungen waren in der CPC-Fassung vertreten.**
- **Das Spiel erzeugte ein gutes Geschwindigkeitsgefühl.**
- **Wie in der Arcade-Fassung gab es eine Sprachausgabe. Die Sound-Effekte orientierten sich am Original.**



DURCH UND DURCH BANANE

11. Donkey Kong Country

■ KONSOLE: SNES ■ ENTWICKLER: Rare ■ JAHR: 1994





Viele Spieler konnten nicht glauben, dass es sich bei *Donkey Kong Country* um einen SNES-Titel handelt. Die Charaktere und die Hintergründe kamen in vorgerenderter 3D-Grafik daher, wodurch Rare viel Rechenzeit sparte und auch keine Zusatz-Chips brauchte.

Das war beachtlich, weil nicht wenige SNES-Spiele einen solchen Extra-Leistungsschub voraussetzten. Mit am beliebtesten war der Super FX-Chip, der zum Beispiel im Modul von *StarWing* (so hieß *Star Fox* in Europa) und *Super Mario World 2: Yoshi's Island* verbaut war. Wenn ihr nun glaubt, dass *Donkey Kong Country* zumindest viel ROM-Speicher fraß, liegt ihr falsch. Der Titel passte auf ein 32 Megabit-Modul. Es sind SNES-Spiele erschienen, die deutlich mehr Speicher beanspruchten.





GROSSE WELT, KLEINES FORMAT

10. Pokémon Gold & Silver



» Auf Game Boy Color waren die Pokémon farbig.

■ KONSOLE: Game Boy
■ ENTWICKLER: Game Freak ■ JAHR: 1999



Ihr fragt euch, wie viel Inhalt auf einem Game-Boy-Modul Platz findet? Die *Goldene* und *Silberne Edition* von *Pokémon* liefern die Antwort:

- **250 Taschenmonster waren vertreten.**
- **Die neue Region hieß Johto. Am Ende stand eine Reise zurück nach Kanto an.**
- **Die Spiele waren kompatibel mit dem ursprünglichen Game Boy.**
- **In Japan wurden die Spiele auf einem 8-Megabit-Modul ausgeliefert – genau wie *Pokémon Gelb*.**



ENTWICKLER-**EXPERTISE**

12. Panorama Cotton

■ KONSOLE: Mega Drive ■ ENTWICKLER: Success ■ JAHR: 1994



Panorama Cotton hatte mit den vorangegangenen *Cotton*-Teilen nicht viel gemein. Es handelte sich nicht um einen horizontal scrollenden Action-Titel, sondern um ein 3D-Ballerspiel im Stil von *Space Harrier*. Dieser Wandel vollzog sich ausgerechnet auf dem Mega Drive – einer Konsole, die für 3D-Grafik alles andere als prädestiniert war. Success schaffte es aber, eine solide 3D-Routine auf der Hardware umzusetzen. Das war nicht alles: 2D-Hintergründe wurden mit einem Parallax-Effekt versehen, um Bewegung zur Seite darzustellen. Die Hintergründe veränderten sich außerdem immer wieder im Lauf eines Levels.



ÜBERDREHT

13. Gran Turismo 2

■ KONSOLE: PlayStation ■ ENTWICKLER: Polyphony Digital ■ JAHR: 1999



Kazunori Yamauchi von Polyphony Digital zufolge schöpfte das erste *Gran Turismo* nicht das volle Potenzial der PlayStation aus. Mit dem zweiten Teil setzten sich die Macher das Ziel, die ganze Leistung der Konsole abzurufen. Sie zeigten so auch die Grenzen der CD-ROM auf und verdeutlichten, dass bald ein Datenträger mit noch mehr Speicher nötig werden würde – die DVD.



» Polyphonys Rennspiel forderte die PlayStation.

EIN HÜBSCHES **CHAOS**

14. Burning Rangers

■ KONSOLE: Saturn ■ JAHR: 1998
■ ENTWICKLER: Sonic Team



Wenn ihr euch näher mit Segas Saturn befasst habt, werdet ihr wissen, dass 3D-Grafik nicht zu den Stärken des Geräts zählte. Segas Sonic-Team dürfte das auch bewusst gewesen sein, es scherte sich jedoch nicht um solche theoretischen Leistungsgrenzen. *Burning Rangers* ist ein Beispiel dafür: Das Spiel war ein später Höhepunkt auf Saturn. In Japan erschien noch im selben Jahr die Dreamcast. *Burning Rangers* brachte den VDP1-Polygon-Generator des Saturn an seine Grenzen. Der VDP2 wurde unter anderem dazu genutzt, Wasser darzustellen. Feuer wirkte aufgrund eines dynamischen Lichteffekts realistisch.



» *Burning Rangers* wird heute für gutes Geld gehandelt.





SPASS UND SCHMERZ

15. Sin & Punishment

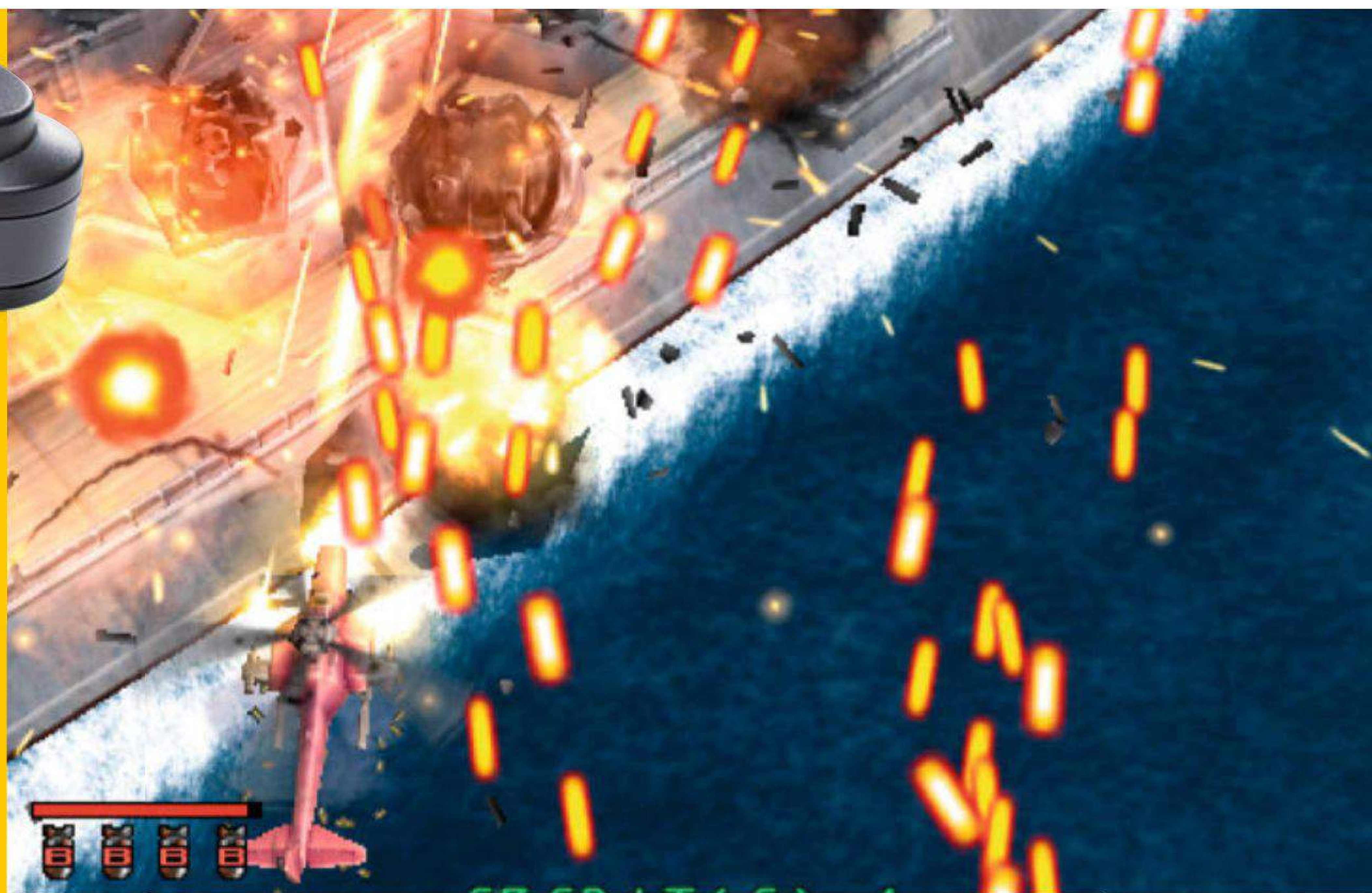
■ KONSOLE: N64 ■ JAHR: 2000
■ ENTWICKLER: Treasure



Treasure ist als technisch versierter Entwickler bekannt und zeichnete unter anderem für *Gunstar Heroes* verantwortlich. Die ersten beiden N64-Titel des Studios waren technisch jedoch keine Überflieger: *Mischief Makers* und *Bangai-O* waren brauchbare Spiele, doch Treasure war entschlossen, grafisch noch deutlich mehr aus der Konsole herauszuholen. Das gelang dem Entwickler dann mit *Sin & Punishment*. Dieser Shooter wartete mit zahlreichen optischen Details auf. Dabei musste Treasure immer zwischen der Komplexität der Charaktermodelle und den Texturdetails abwägen: Ohne die richtige Balance wäre die Konsole schlicht überfordert gewesen.



» [N64] *Sin & Punishment* hat sich erstaunlich gut gehalten.



DAS BESTE ZUM SCHLUSS

16. Under Defeat

■ KONSOLE: Dreamcast ■ ENTWICKLER: G.Rev ■ JAHR: 2006



Under Defeat wartete mit 3D-Modellen und 60 Frames pro Sekunde auf. Dieses Spiel lässt ahnen, was auf Dreamcast technisch noch alles möglich gewesen wäre.

- **Bei Explosionen waren Partikel zu sehen. Der Rauch entwickelte sich dynamisch.**
- **Explosionen kamen mit eigenen Physikeffekten daher. Die Druckwelle erfasste umliegende Bäume und beeinflusste den Rauch.**
- **Das Spiel wurde für Xbox 360 und PS3 umgesetzt.**



EIN ÜBERRAGENDER TITEL

17. Shadow Of The Colossus

■ KONSOLE: PlayStation 2 ■ ENTWICKLER: Team ICO ■ JAHR: 2005





Shadow Of the Colossus für PS2 verlangte der Konsole sehr viel ab. Dies machte sich darin bemerkbar, dass die Bildwiederholrate nicht immer auf einem konstanten Niveau lag. Wie kam es zu den Schwierigkeiten? Die Entwickler setzten auf Texture Mapping – ein Verfahren, um Flächen dreidimensionaler Modelle mit Texturen zu versehen. Das brachte die Konsole an ihre Grenzen, weil der Grafikspeicher lediglich 4 Megabyte umfasste. Natürlich trugen auch die Größe der Kolosse und die offene Spielwelt ihren Teil dazu bei, die PS2 ans Limit zu bringen. Team ICO überlegte sich Gegenmaßnahmen und schraubte zum Beispiel den Detailgrad der Texturen herunter.

ACTION-**KUNSTSTÜCK**

18. Otogi 2

■ KONSOLE: Xbox ■ ENTWICKLER: From Software ■ JAHR: 2003



From Software hat bereits lange vor *Dark Souls* Spiele veröffentlicht.



- **Aufgrund der technischen Gegebenheiten war es schwierig, Spezialeffekte in *Otogi 2* zu integrieren.**
- **Dem Schwert folgte ein Lichtschweif, wenn es geschwungen wurde.**
- **Während der Kämpfe flogen gehörig die Fetzen und Gegner zerbarsten in ihre Einzelteile.**
- **Die Schauplätze warteten mit zerstörbaren Objekten auf, die Spieler durften alles kurz und klein schlagen.**





WARP-FAKTOR

20. F-Zero GX

■ KONSOLE: GameCube
■ ENTWICKLER: Amusement Vision ■ JAHR: 2003



F-Zero X für Nintendo 64 war ein Spiel der Kompromisse. Es lief flüssig bei 60 Frames pro Sekunde und vermittelte ein gutes Geschwindigkeitsgefühl. Dies beeinträchtigte jedoch den Rest des Spiels. Sowohl die futuristischen Gefährte als auch die Strecken zeigten nur wenige Details.

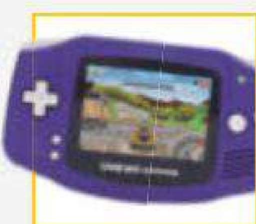
Anders sah es beim Nachfolger *F-Zero GX* für GameCube aus, der mit detaillierten Texturen und komplexen 3D-Modellen daherkam. Das Spiel wurde von Segas Abteilung Amusement Vision in Zusammenarbeit mit Nintendo entwickelt. Parallel zum Konsolenspiel erschien eine Arcade-Version mit dem Titel *F-Zero AX*.



HANDLICHES EFFEKT-FEUERWERK

19. Stuntman

■ KONSOLE: Game Boy Advance
■ ENTWICKLER: VD-Dev ■ JAHR: 2003



Der GBA brachte ausreichend Leistung für 2D-Titel mit. Einige Entwickler wollten aber unbedingt auch 3D-Titel veröffentlichen.

- ***Stuntman* war ein 3D-Titel, der im Hosentaschenformat funktionierte.**
- **Das Spiel ist ursprünglich für PS2 erschienen.**
- **Fernando Velez und Guillaume Dubail waren die zentralen Köpfe hinter *Stuntman*.**





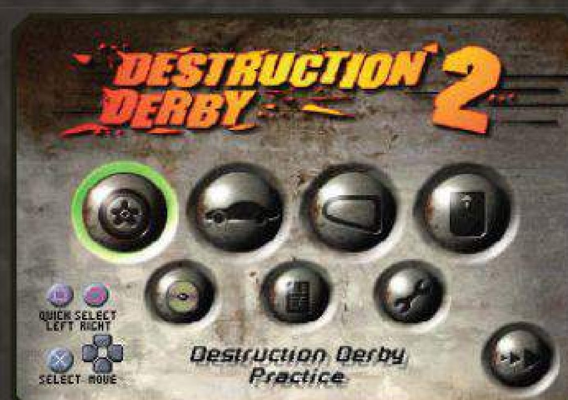
DESTRUCTION DERBY 2

Obwohl es mit heißer Nadel gestrickt war, wurde *Destruction Derby* zu einem der größten Hits auf der PlayStation. Martin Edmondson klärt uns über den Nachfolger und dessen ambitionierte Ideen auf.

Oft ist es für Spieleentwickler nicht gerade leicht, eine Fortsetzung zu einem Erfolgstitel zu konzipieren. Soll man mehr vom Gleichen liefern und sich damit Ideenlosigkeit vorwerfen lassen? Oder das Rad neu erfinden und riskieren, die Fans des Originals zu vergraulen? Im Newcastle der 90er Jahre freute sich der Reflections-Produzent Martin Edmondson jedenfalls euphorisch auf die anstehende Fortsetzung zu *Destruction Derby* – ermöglichte ihm diese doch, viele der Ideen umzusetzen, die es nicht in den ersten Teil geschafft hatten.



» [PlayStation] Beim Kampf um den vierten Platz fliegen die Scherben.



FAKTEN

» **PUBLISHER:** PSYGNOSIS
» **ENTWICKLER:** REFLECTIONS
» **ERSCHIENEN:** 1996
» **PLATTFORM:** PC, PLAYSTATION
» **GENRE:** RENNSPIEL

ENTWICKLER-HIGHLIGHTS

SHADOW OF THE BEAST
SYSTEM: AMIGA, DIVERSE
JAHR: 1989

DESTRUCTION DERBY
SYSTEM: PLAYSTATION, DIVERSE
JAHR: 1995

DRIVER
SYSTEM: PLAYSTATION, DIVERSE
JAHR: 1999

„*Destruction Derby* wurde für brandneue Hardware entwickelt, und zwar sehr schnell. Die Programmierung dauerte nur etwa sieben Monate, wodurch es viele hastig getroffene Design-Entscheidungen und unfertige Ecken gab", erklärt uns Martin. „Zum Glück verkaufte es sich sehr gut. Inhaltlich bot es auch etwas Neues, nämlich das Crashen von Autos – und wer fände so etwas nicht spaßig? Ein zweiter Teil war daher vorprogrammiert, und da wir bei *Destruction Derby* so schnell sein mussten, hatten wir viele unserer Ideen nicht implementieren können."

Zu dieser Zeit traf Martin die Entscheidung, den Schauplatz des zweiten Teils in die USA zu verlagern. Außerdem hatte es im ersten Teil nur wenige Unebenheiten und Alternativrouten auf den Strecken gegeben. Die Neuerungen bezogen sich aber auch auf die Optik der Autos selbst – während diese zuvor eher wie ein Ford Granada ausgesehen hatten, orientierte sich Martin nun am Stil der NASCAR-Rennwagen. Auch die Länge der Strecken sollte für den Nachfolger deutlich erhöht werden: Wo bei *Destruction Derby* möglichst kurze Strecken für ein Maximum an Karambolagen sorgen sollten, wurde die Engine nun so angepasst, dass beliebig variable Kurven und Streckenlängen möglich wurden.

Martins Team verbesserte nicht nur die Länge der Strecken, sondern legte sich auch



» Wir fügten einfach einen Knick in eine Steilkurve ein und schauten, was die Physik daraus machte! « MARTIN EDMONDSON

ins Zeug, um den Abwechslung und Detailreichtum zu optimieren. „Wir wollten die Strecken optisch thematisieren: ein Wald, der Grand Canyon, eine Neon-Stadt. Diese Themen verknüpften wir dann mit besonderen Gimmicks wie Kreuzungen, extremen Sprüngen oder Tunnels. Wir reisten viel, um die Fotos für die Texturen zu schießen, die dann ausgedruckt und eingescannt wurden. Die Kurse selbst erstellten wir zuerst mit Softimage auf Silicon-Graphics-Workstations und exportierten sie dann mit unserem eigenen Tool in Gitternetzdaten, die für die PlayStation lesbar waren. Außerdem hatten wir noch ein Tool, um die Gitternetze mit dem Gamepad mit Texturen zu versehen. Insgesamt war es ein ziemlich mühseliger Prozess!"

Martin fährt fort: „Einige der Bauteile waren wohlüberlegt, aber andere kamen erst, als wir mit der neuen Engine und den Strecken herum-experimentierten. Wir fügten zum Beispiel einfach einen Knick in eine Steilkurve ein und schauten dann gespannt, was die Physik daraus machte! Wir hatten [in der Spielhalle] *Daytona* gespielt und die Windmühlen gesehen, die tatsächlich die Umgebung zum Leben erweckten. Das wollten wir auch haben!"

Wir erinnern uns aber nicht nur gern an die lebendige Umgebung von *Destruction*



» [PlayStation] Eines der Autos erwischt es in der engen Schlucht von Destruction Derby 2.

Derby 2, sondern auch an die verrückten Sprünge, die Martins Herangehensweise an Realismus versinnbildlichen. „Die Sprünge waren wegen der Action so weit. Sie wären aber natürlich in Wirklichkeit niemals möglich gewesen. Bei Rennspielen ist man immer zwischen Realismus und Action hin- und hergerissen. Bei uns siegte definitiv die Action, denn unsere Vehikel kamen schneller von 0 auf 100 als jeder Dragster!"

Einen Tribut an den Realismus ließ Martin dann doch zu, und zwar den Boxenstopp – auch wenn es davon pro Rennen nicht mehrere, sondern nur einen einzigen gab. „Natürlich wollten wir nicht, dass die Spieler ständig in die Box fahren mussten, schließlich ▶

GEFÄHRLICHE RASEREI

Rennspiele mit mehr als nur Blechschaden.

ROAD BLASTERS



■ Obwohl es viele Parallelen zu *Out Run* gibt, ist *Road Blasters* ebenso ein Baller- wie ein Rennspiel. Wenn ihr ein fremdes Auto von der Straße drängt, könnt ihr manchmal Benzin aufsammeln. Außerdem gibt es Upgrades für Waffen und gepanzerte Straßenausstattungen.

CHASE HQ



■ Mit *Chase H.Q.* stellte Taito klassische Autorennen in der Spielhalle auf den Kopf, da ihr bei diesem Räuber-und-Gendarm-Spiel andere Vehikel von der Straße drängen müsst, statt ihnen auszuweichen. Das Eliminieren von Kriminellen ist dabei eher ein Kann als ein Muss.

ROAD RASH



■ Bei *Road Rash* stimmt nicht nur das Geschwindigkeitsgefühl, sondern es bietet auch die Möglichkeit, eure Kontrahenten zu zertrümmern, was besonders befriedigend ist, wenn sie euch vor dem Rennen aufziehen. Die Gewinne könnt ihr dann etwa für Reparaturen ausgeben.

TWISTED METAL

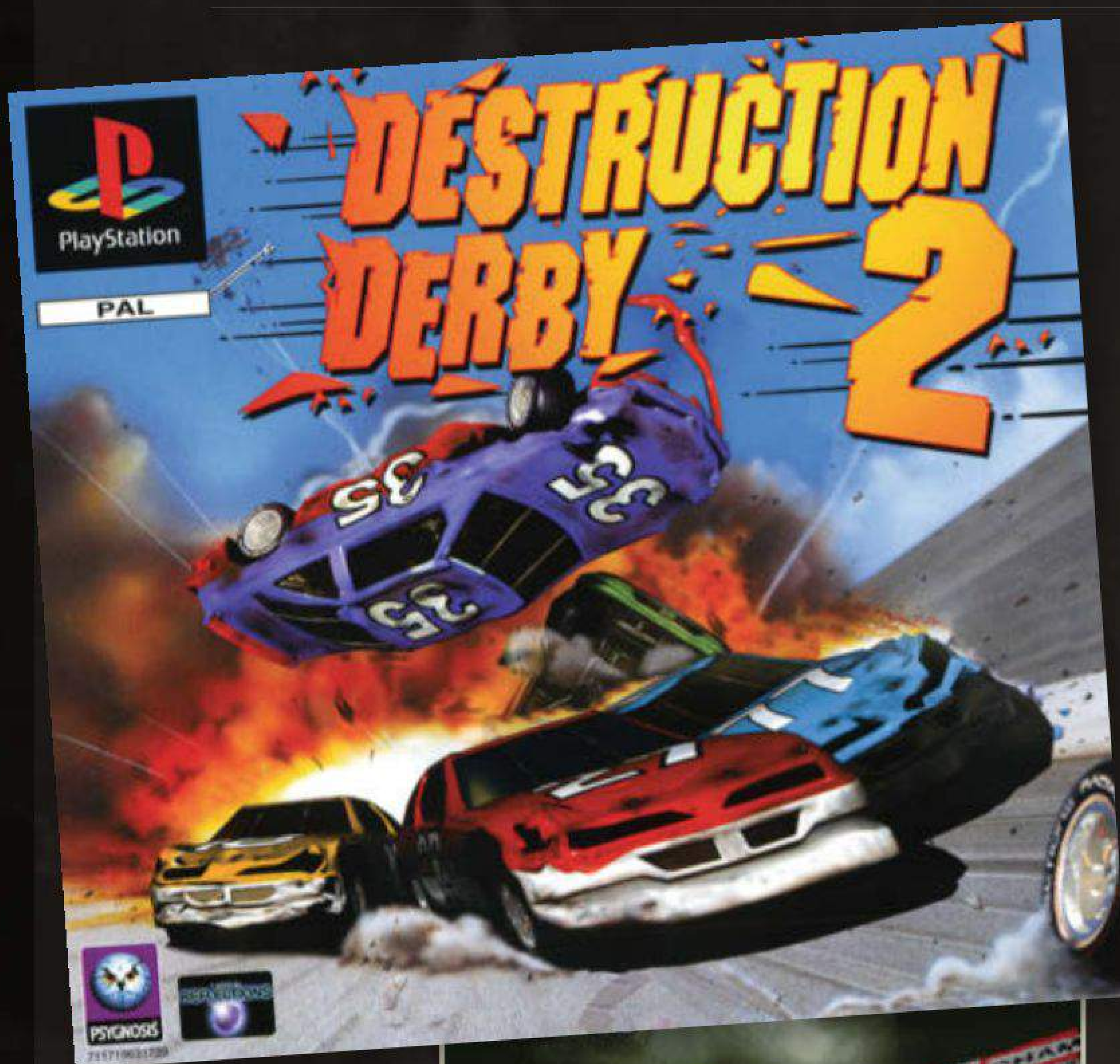


■ Als Hybride zwischen Rennspiel und Ballertitel müsst ihr bei *Twisted Metal* euer Können hinter dem Steuer beweisen und dabei den Finger immer am Abzug halten. Dieser frühe PlayStation-Titel glänzt mit einer Vielzahl an Waffen und abwechslungsreichen Mitstreitern.

CARMAGEDDON



■ Die Kontroverse, darüber, dass ihr bei *Carmageddon* auch Fußgänger überfahren konntet, gehört längst der Vergangenheit an. Inzwischen wird der Titel eher für sein mitreißendes Gameplay und den schwarzen Humor geschätzt.





» [PlayStation] Allseits beliebtes Mittel gegen Motorschaden: rückwärtsfahren!

» [PlayStation] Kontrahenten versuchen sich in den Abgrund zu schubsen.

» Manchmal fehlte ein Reifen, manchmal die ganze Motorhaube. Oder das Auto ging in Flammen auf. « MARTIN EDMONDSON

nahm das die Action aus dem Spiel. Ein alternatives Punktesystem hätte für uns viel zusätzliche Arbeit bedeutet, also dachte ich mir, dass wir dem Spieler die Entscheidung, wann er in die Box fährt und was er reparieren lässt, selbst überlassen sollten."

Um den Boxenstopp nötig zu machen, dachten sich Martin und sein Team ein entsprechend ausgefeiltes Schadensmodell aus. „Die Schäden sollten abwechslungsreich und spektakulär sein. Wir wollten verschiedenste Effekte kurz vor dem Totalschaden einbauen, damit man immer wieder etwas Neues sah. Manchmal fehlte ein Reifen, manchmal die ganze Motorhaube. Oder das Auto ging in Flammen auf. Das sorgte für Abwechslung und Motivation."



» [PlayStation] Bei schönstem Wetter gibt man sich gern der Zerstörungswut hin.

Martins Suche nach mehr Abwechslung zog sich durch die verschiedenen neuen Spielmodi, darunter auch das „Abwrackrennen", bei dem der Spieler zwischen mehreren Strategien wählen konnte. Man konnte das Rennen ganz normal bestreiten, musste aber immer Ausschau nach günstigen Gelegenheiten halten, die Gegner zu rammen oder zu drehen. Aber auch das stumpfe Demolieren gab viele Punkte, ebenso wie das Verschrotten der Autos, die vor einem lagen.

Die Inspiration zum Stock-Car-Modus von *Destruction Derby 2* holte sich Martin jedoch von einem seiner Besuche bei echten Rennen, wie er berichtet. „Ich war in Essex und sah mir die *Banger World Finals* an, und inmitten all der Zerstörung fuhren vier Autos anscheinend ein ganz normales Rennen, ohne sich zu berühren. Das brachte mich auf die Idee. Unsere Engine konnte das auch, also bauten wir es ein! Manchmal möchte man eben einfach nur ein Rennen fahren."

Als Zugeständnis an die Devise „weniger ist mehr" entschied sich Martin gegen die Einführung von Geschwindigkeits-Boosts und anderen Extras in *Destruction Derby 2*. „Mit den übertriebenen Sprüngen war bei mir die Grenze erreicht", erklärt er. „Ich wollte nicht zu sehr in Richtung Spielhalle abdriften – das hätte den Kern des Spiels zu sehr verändert. Was die Physik der Autos betrifft, war ich immer ein Fan davon, so realistisch wie möglich zu bleiben."

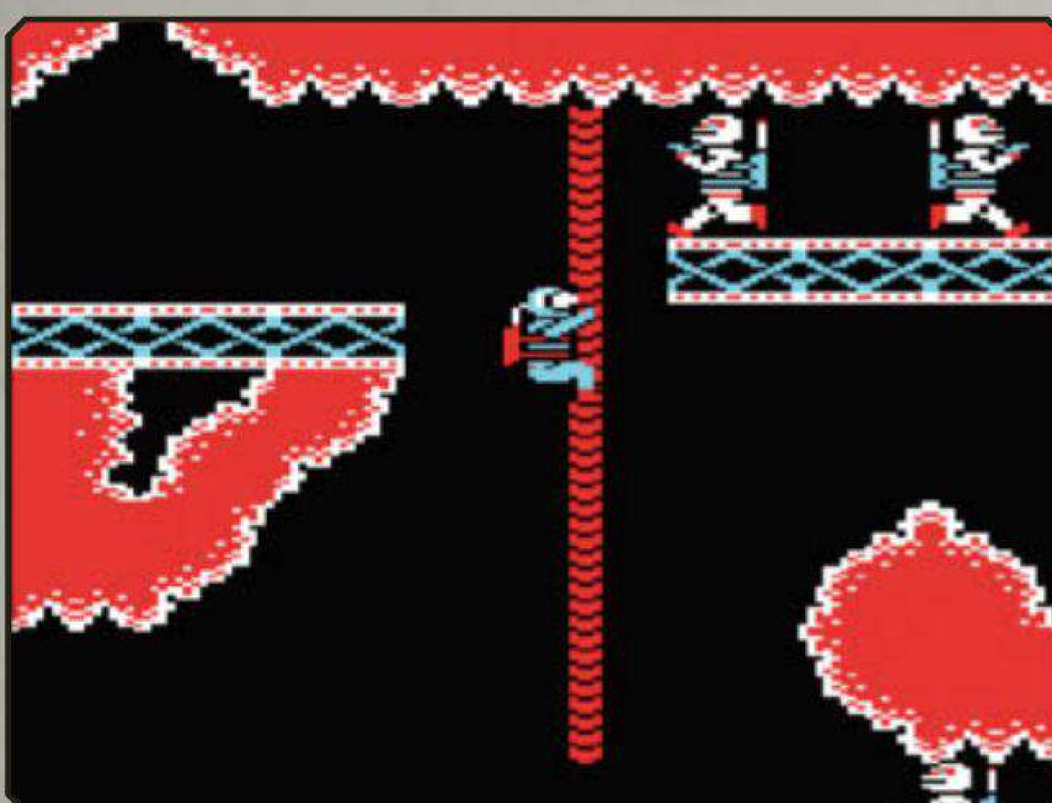
EDMONDSONS KLASSIKER

Auswählte Top-Titel aus Martins Werk.



RAVENSKULL

Bei diesem stylishen Dungeon-Crawler müsst ihr nicht nur Geschick beweisen, sondern bei den logistischen Herausforderungen auch mal um die Ecke denken. Wichtig ist es, herauszubekommen, welcher Schlüssel, Spruch oder welche Spitzhacke wo benötigt wird.



CODENAME: DROID

Bei der Fortsetzung zu *Stryker's Run* fügte Martin Hüpfelemente zu der erfolgreichen Ballerformel hinzu, sodass bei *Codename: Droid* mehr Planung und pixelgenaues Springen notwendig ist als im Vorgänger. Süchtig machen allerdings beide.



SHADOW OF THE BEAST

Wer bekommt bei der Titelmelodie von *Shadow Of The Beast* keine Gänsehaut? Auch wenn das Gameplay nicht überragend war, so waren es bei diesem Amiga-Klassiker doch auf jeden Fall das Parallax-Scrolling, die anspruchsvollen Hüpfeinlagen und die Bosskämpfe.



» [PlayStation] Berstendes Glas regnet auf die Autos in einer Unterführung herab.



» [PlayStation] Zerstörungswut herrscht auch unter den grellen Lichtern von Liberty City.

Angesichts des Soundtracks, bei dem unter anderem die Trash-Metal-Bands *Jug* und *Tuscan* zu hören waren, hätte eine angenehme Stimme aus dem Off nicht besonders gut gepasst. Stattdessen buchte Martin einen Flug in die Staaten und engagierte dort den Stadion- und Radiosprecher Paul Page.

„Wir arbeiteten uns in einem Aufnahmestudio in Indianapolis durch das Skript, als ich ihn kurzerhand bat, ein Live-Rennen ganz ohne Vorlage in seinem eigenen Stil zu kommentieren", erzählt Martin. „Er steigerte sich ziemlich hinein, was uns natürlich gerade recht kam. Die Anzahl der gesprochenen Sätze hing vom verfügbaren Speicherplatz ab, sodass wir sehr beschränkt waren. Ich hätte definitiv gerne mehr Phrasen eingebaut, da einige im fertigen Spiel schon sehr oft hintereinander zu hören waren."

Von solchen kleinen Verbesserungswünschen abgesehen geriet die Fortsetzung zu *Destruction Derby* nach ihrer Fertigstellung sehr zur Zufriedenheit des Produzenten und konnte geradezu euphorische Testberichte vorweisen, wie sich Martin erinnert: „Ich denke, es wurde als würdiger Nachfolger sehr positiv aufgenommen und verkaufte sich zweifellos sehr gut. Ich freute mich darüber, dass es offensichtlich wertgeschätzt wurde, dass wir so viel Aufwand hineingesteckt hatten und so viele Bereiche komplett überarbeitet hatten, wo wir doch auch einfach nur ein paar neue Strecken und Autos hätten einbauen können. Wir waren also wirklich stolz."

Wenn er auf seinen Klassiker zurückblickt, findet Martin einige Kritikpunkte: „Ich würde die Strecken ein wenig kürzer machen, um die Dichte der Autos wieder ein Stück näher an den ersten Teil zu bringen. Das andere Problem ist, dass der Schaden zwar vielfältiger war, wir dafür aber einige der Details opfern mussten, die tatsächlich im ersten Teil besser aussahen. Aber ich erinnere mich, dass wir bei der Entwicklung mit sehr viel Leidenschaft bei der Sache waren. Ich spiele es daher tatsächlich lieber, als groß über die Fehler nachzugrübeln. Es mag zwar krude aussehen, doch sehr viele Leute hatten eine Menge Spaß damit!" *

Wir bedanken uns bei Martin Edmondson für dieses Interview.



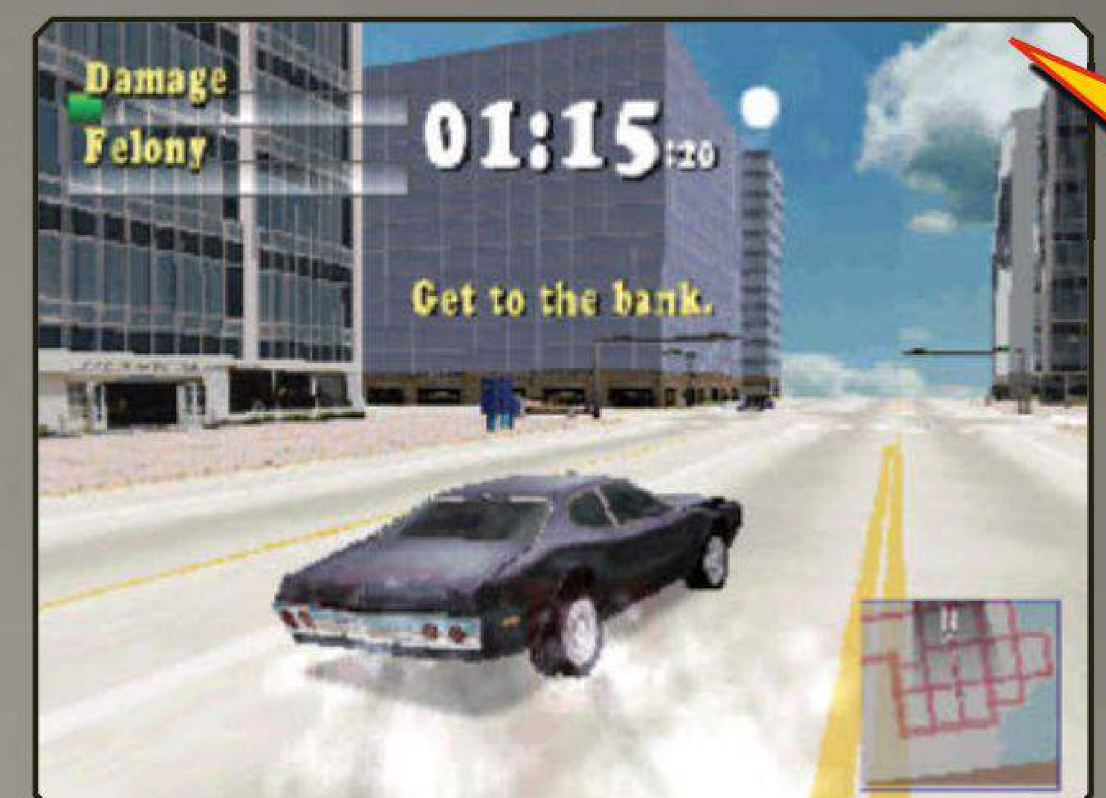
AWESOME

Der Name dieses Titels verspricht viel – und *Awesome* erfüllt diese hohen Erwartungen zumeist auch. Martins Baller- und Handelsspiel ist zwar nicht überwältigend, aber doch unterhaltsam und bietet nette Tribute an *Bosconian* oder *Space Harrier*.



DESTRUCTION DERBY

Für Erstkäufer der PlayStation war der erste Reflections-Titel für das neue System ein Spiel, mit dem sie bei ihren Freunden Eindruck schinden konnten. Der zweite Teil konnte das Original zwar noch übertreffen, doch auch dieser steht immer noch für ungebremste Action.



DRIVER

Driver ist eine kompromisslose Liebeserklärung an cineastische Verfolgungsjagden und erzählt eine missionsbasierte Handlung, bei der ihr durch amerikanische Straßen der 70er Jahre brettern dürft. Eine tolle Mischung aus *Pulp Fiction* und Raserei.

CHAS



INSTRUCTIONS

GERADE ALS COPS UND VERFOLGUNGSJAGDEN IM TV-ABENDPROGRAMM DER 80ER JAHRE GROSS ANGESAGT WAREN, VERWÖHNTE ARCADE-SPEZIALIST TAITO AUTOMATEN-SPIELER MIT DIESER RASEREI.



» [Arcade] Auf dem Weg brecht ihr durch Straßensperren und anderen Hindernisse.

Wer wollte nicht immer schon halsbrecherische Verfolgungsjagden selbst erleben? Denn spätestens seit den Krimiserien des Pop-Jahrzehnts gehören Undercover-Polizisten und Privatdetektive zu den hoch angesehenen Helden der bunten Fernsehwelt. Vor allem, da die Ermittler mit irren Sportwagen durch sonnige Gegenden brausen. Taitos Automat *Chase H.Q.* von 1988 gibt diesen Nervenkitzel in Videospielform akkurat wieder. Das Rennspiel in Pseudo-3D-Optik kombiniert das Geschwindigkeitsgefühl eines *Out Run* mit der Action eines *Road Rash*. Hier schlüpft ihr aber nicht in die Rolle eines Crockett und Tubbs in *Miami Vice*, sondern in die von Tony Gibson und Raymond Broady.

E H.Q.



» [Arcade] Nach einigen Rammattacken geht das Zielfahrzeug langsam in Flammen auf.



» [Arcade] Praktisch: Ein Pfeil markiert den gesuchten Verbrecher.

Mit Höchsttempo verfolgt ihr Verbrecher und rammt deren Wagen von der Pixelpiste.

Das Konzept ist so simpel wie narrensicher: Schon in den 70er Jahren begeisterten Detektivgeschichten wie *Starsky & Hutch* die Zuseher mit ihren Verfolgungsjagden. Doch erst die 80er brachten einen wahren Boom des Räuber-und-Gendarm-Prinzips auf vier Rädern hervor. *Miami Vice*, *Magnum* und weitere Abendserien ließen mit Vorliebe europäische Luxuskarossen aus den Häusern Porsche, Lotus, Ferrari oder Lamborghini auffahren. Logisch, dass sich *Chase H.Q.* ebenfalls an diesem Aufgebot bediente, vor allem an der deutschen Wagenschmiede aus Zuffenhausen. Denn das Dienstfahrzeug der Helden Gibson und Broady ist ein Porsche 928 S4.

Die Entwickler ließen sich in einigen Punkten von anderen Genrekollegen inspirieren. Auch in *Chase H.Q.* geht es mit dem Auto über eine scheinbar endlose Asphaltbahn, die sich nach links und rechts windet. Straßenverkehr und Zeitlimits erschweren das Vorankommen. Dabei stand nicht nur Segas Ferrari-Raserei Pate, sondern auch Taitos hauseigener Arcade-Renner *Full Throttle* von 1987. Eine der wenigen eigenen Ideen: Nach jedem Checkpoint ergattert ihr drei Turbo-Boosts, die ihr in passender Situation aktiviert. ▶



CHASE H.Q.



» [Arcade] Rammt Gegner am besten per Turbo-Boost!

MARK EDWARDS

Wir befragen den Grafiker der 16-Bit-Umsetzungen von *Chase H.Q.*



RG: Wie denkst du über die Automatenvorlage?
ME: Ich liebte sie! Damals gab es viele Arcade-Rennspiele, doch dieses besaß etwas Besonderes. Es hatte diesen subtilen Stil alter TV-Sendungen, was mich schon als Kind weggeblasen hat.

RG: Warum war Teque Software für die Umsetzung von Ocean betraut worden?
ME: Mitgründer Tony Kavanagh hatte gute Verbindungen zu Ocean, vor allem zu Gary Bracey. Außerdem hatte die Firma einen guten Namen und eine Vorliebe für Arcade-Umsetzungen wie *Toobin*, *Scramble Spirits* oder *Continental Circus*.

RG: Was waren die schwersten Dinge bei der Portierung auf Atari ST und Amiga?
ME: Wie bei jeder Konvertierung sind Logos und der (grafische) Stil am wichtigsten. Ich erinnere mich, welche Probleme ich beim Ladebildschirm hatte – was für Lacher bei meinen Grafikerkollegen sorgte.

RG: Wie gut wurdest du bei der Arbeit unterstützt?
ME: Ich denke, sehr wenig. Das gesamte Feedback kam über Ocean zurück. Auch wenn die Entwicklung damals einfacher war, gab es erstaunlich wenig Rückmeldung. Vor allem im Vergleich zu meinen aktuellen Arbeiten wie *Dead Island 2*.



RG: Wie lange habt ihr an dem Projekt gewerkelt?
ME: Soweit ich mich erinnere, benötigten wir sechs Monate, um alle Plattformen zu bedienen. Das war eine ziemliche Mammutaufgabe, auf die ich recht stolz bin. Gerade, weil unser Team so klein war.

RG: Kannst du dich noch an eine lustige Anekdote erinnern?
ME: Immer wenn ich an *Chase H.Q.* denke, erinnere ich mich an die Schwierigkeiten mit dem Zeichnen dieser Lippen im Ladebildschirm! Generell war es eine tolle Zeit damals, und Teque war ein großartiger Arbeitgeber. Ich bin wirklich schockiert, dass bereits über 20 Jahre seit der Entwicklung vergangen sind. Es freut mich, dass viele das Spiel heute immer noch lieben.

RG: Und wieso lieben sie es?
ME: *Chase H.Q.* hat einen speziellen Look und Charisma. Aber damals gab es große Konkurrenz im Genre. Glücklicherweise hatten wir den Vorteil einer Automaten-Vorlage. Also ein Spiel, das bereits gründlich getestet wurde und von den Kids der 90er geliebt wurde. Mit einer technisch guten Umsetzung konnte gar nichts schiefgehen!



Auf den ersten Blick gleicht das Spielgeschehen extrem dem von *Out Run* oder *Pole Position*. Doch in *Chase H.Q.* geht es nicht darum, möglichst schnell zum Zielpunkt zu gelangen. Stattdessen jagt ihr einem gesuchten Ziel hinterher, das ihr von der Straße drängen müsst. Und zwar so lange, bis das Vehikel in Flammen aufgeht und der verbrecherische Fahrer aufgibt. Keine leichte Aufgabe! Denn gleichzeitig müsst ihr unbeteiligten Fahrzeugen ausweichen und dem wilden Streckenverlauf folgen. Gute Fahrweise wird mit Punkten belohnt, was in völligem Gegensatz zu den vorsätzlichen Rammattacken steht.

Die Action-Raserei hebt sich vor allem durch die Grafik hervor, die selbst *Out Run* ein wenig alt aussehen lässt. Zwar baut *Chase H.Q.* ebenfalls auf skalierende Sprites und Zoom-Effekte. Allerdings gibt es hier zusätzlich Tunnelsektionen, bergige Straßenabschnitte und überraschende Ereignisse. Beispielsweise taucht über eurem Porsche ein Hubschrauber auf, der Hilfestellung bei der folgenden Route gibt. Die dudelige Musikuntermalung konnte gegen *Out Run* jedoch nicht anstinken. Dafür gefallen uns die brachialen Crash-Sounds und die eingestreute ▶



» [Arcade] Nerviger Zivilverkehr behindert oft eure Polizeiarbeit.

SEITENSPRÜNGE

Welche Autohatz macht sich am besten?



ZX SPECTRUM
1989

■ Die Umsetzung zählt zu den besten Spectrum-Spielen. Für Speccie-Verhältnisse stimmt einfach alles: Aufmachung, Sprachausgabe und schneller Spielablauf. Allerdings mangelt es hardwarebedingt an Farbigkeit.



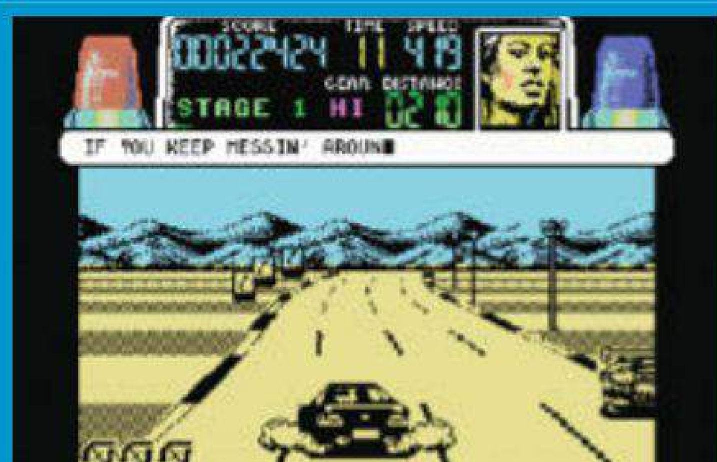
SCHNEIDER CPC 1989

■ Auf dem CPC läuft das Geschehen nicht so flott wie auf dem Spectrum. Macht aber nichts, denn das Spiel ist trotz Piepssound klasse umgesetzt. Grafisch überflügelt die Fassung die 8-Bit-Konkurrenz.



COMMODORE 64 1989

■ Die Verantwortlichen der C64-Umsetzung sollten auf der Fahndungsliste von *Chase H.Q.* stehen! Die blasse Optik wird nur vom lahmen Bildaufbau getoppt. Eine unwürdige Portierung von Teque.



MSX 1989

■ Die spartanische MSX-Version ähnelt auf den ersten Blick der Spectrum-Fassung. Sie besitzt genauso wenig Farben auf dem Bildschirm, läuft aber langsamer. Allerdings ist sie nur in einigen Euro-Ländern erschienen.



AMIGA 1989

■ Zwischen Amiga und ST gibt es kaum Unterschiede. Beide Versionen sehen identisch aus, wirken jedoch etwas blass. Im Vergleich macht *Lotus Turbo Challenge* erheblich mehr her und spielt sich auch besser.



ATARI ST 1989

■ Diese Umsetzung stammt aus dem Hause Teque Software, die auch die C64-Version verbrochen haben. In dieser Version steckt mehr Mühe drin. Dennoch nutzt das Spiel die verfügbare 16-Bit-Power kaum aus.



NES 1989

■ Die Optik dieser 8-Bit-Konvertierung ist ebenso ansprechend wie flüssige. Sie bietet Sprachausgabe und unterstützt sogar den Analog-Controller von *Arkanoid*. Obendrein dürft ihr Punkte gegen neue Autoteile tauschen.



MASTER SYSTEM 1990

■ Die Version für das Master System erschien nur in PAL-Territorien, basiert auf der NES-Version und verfügt über Auto-Upgrades. Jedoch flackert sie hier und da. Die flache Landschaft lässt Abwechslung vermissen.



PC ENGINE 1990

■ Diese Umsetzung hält sich streng an die Automatenvorlage und ist grafisch hübsch und performant. Die Kurven wirken kantig und der Motorensound nervt, dennoch ist die PCE-Fassung eine der besten Heimversionen.



GAME BOY 1990

■ Auch am Monochrom-Bildschirm des Game Boy sieht das Geschehen passabel aus. Doch der Wagen verhält sich viel zu störrisch. Greift auf diesem Handheld besser zu Super *Chase H.Q.*!



GAME GEAR 1991

■ Das Geschehen auf dem Game Gear gleicht dem auf dem Master System. Auch hier läuft das Spiel flüssig. Das Bild ist bunt und die Anzeigen deutlich größer, sodass man sie besser erkennt.



SHARP X68000 1992

■ Der Japan-Computer X68000 ist bekannt für seine guten Arcade-Umsetzungen, doch *Chase H.Q.* bildet eine Ausnahme. Zwar läuft die Grafik flüssig, doch die grobpixeligen Fahrzeuge erscheinen deplatziert.



SATURN 1996

■ Vom Saturn erwartet man eine originalgetreue Konvertierung. Diese Umsetzung aber unterscheidet sich stark vom Original. Die Pixelgrafiken sind allesamt neu gezeichnet. Tempo und Umgebungen überzeugen.



FM TOWNS
1991

■ Diese Fassung ist mit der Vorlage fast gleichauf. Die Kamera wirkt zu nah am Auto und das Skalieren der 2D-Optik erscheint nicht ganz so glatt. Dennoch läuft die Version trotz gelegentlicher Farbfehler wie ein gut geölter Motor.

CHASE H.Q.

PIXEL-PERFEKTION

Nachfolgend eine erlesene Auswahl des Fuhrparks.


PORSCHE 928 S4


PORSCHE 911


PICKUP


FERRARI 288 GTO



» [Arcade] Der Hubschrauber verrät, dass Kriminelle voraus sind.



» [Arcade] Anders als in *Out Run* gibt es Grafikextras wie Tunnels.

SPEED LIMIT 55

▶ Sprachausgabe umso besser. Vor jedem Einsatz informiert euch Kontaktperson Nancy per Funkgerät über den nächsten Fall. Mal verfolgt ihr Drogenkuriere, mal macht ihr einen Ostblock-Spion dingfest. Daneben kommentiert euer Beifahrer das aktuelle Geschehen mit Sprüchen wie „Let's go, Mister Driver".

Auf den großen Spielhallen-Erfolg 1988 folgten viele Heimumsetzungen. Softwarehaus Ocean sicherte sich die Rechte für Europa und bediente 1989 diverse Plattformen. Neben den üblichen 8- und 16-Bit-Maschinen erschien in Europa sogar eine Fassung für den japanischen MSX-Computer von Erbe Software. Taito war allerdings nie sonderlich an Heimcomputern interessiert, vorrangig kümmerte sich die Firma um die Konsolenwelt. Auf PC Engine freuten sich die Spieler über eine originalgetreue Umsetzung. Auf NES, Master System und Game Gear gab es mehr Inhalte als im Automaten. Letzterer wiederholte seine fünf Levels dreimal. Um Langeweile zu verhindern, durfte man den eigenen Wagen aufrüsten. Mit neuen Reifen, Stoßstangen, zusätzlichen Turbos sowie Kompressor heizt ihr über die Strecken, um die immer knackigeren Gegner einzufangen.

Die Nachfolger von *Chase H.Q.* verfeinerten die Erfolgsformel. Auch bei *Special Criminal Investigation* (1989) verfolgt ihr Unterweltler und rammt sie mit eurem Nissan 300ZX von der Straße. Alternativ greift ihr diesmal zur Knarre, um Verbrecher zu stoppen. Dieser Teil kam jedoch nur auf wenigen Plattformen auf den Markt. 1992 erschien *Chase H.Q. II* für das Mega Drive und bot endlich wählbare Spielerwagen. Auch 1992 kam *Super Chase: Criminal Termination* für die Spielhalle, bei dem ihr aus der Cockpit-Sicht Verbrecher jagt – genauso wie beim SNES-Ableger *Super Chase H.Q.*

Bis Mitte der 90er Jahre schwand das Interesse an der Serie. Doch Taito holte die



LOTUS ESPRIT



LAMBORGHINI COUNTACH

» Damals gab es viele Arcade-Rennspiele, doch dieses besaß etwas Besonderes. « MARK EDWARDS

Raser-Action im Jahr 2000 wieder aus der Versenkung. Dann erschien *Chase H.Q.: Secret Police* für den Game Boy Color, das *Special Criminal Investigation* ähnelte. Zudem durfte man Polizisten auf einer Stadtkarte einteilen, um gesuchte Personen ausfindig zu machen. 2007 kam mit *Chase H.Q. 2* ein echter Nachfolger in die Spielhallen – diesmal in polygonaler 3D-Grafik und dezentem Cel-Shading-Stil. Spielerisch bleibt alles beim Alten, allerdings gibt es sammelbare Extras am Wegesrand sowie Gegenverkehr.

Das Genre der Action-Raser ist heutzutage fast ausgestorben, selbst bei „Fun-Rennspielen" steht heute fast immer ▶



» [Arcade] Je nach gefahrenem Abschnitt verändert sich die Tageszeit.

BILL HARBISON

Wir sprachen mit dem Grafiker hinter den Spectrum- und Schneider-Fassungen.



RG: Warum war *Chase H.Q.* eine derart gute Raserei?

BH: Es ist ein schnelles Arcade-Spiel, bei dem es nicht nur ums Rasen ins Ziel geht. Es verfügt über eine weitere Ebene, die das Ganze besser spielbar macht. *Chase H.Q.* wäre nur ein weiterer *Out Run*-Klon, gäbe es nicht die Kriminellen, deren Auto man von der Straße kickt. Als Jon O'Brien und ich erfuhren, dass wir dieses Biest für den ZX Spectrum umsetzen sollten, taten wir das nicht leichtfertig. Wir wollten das bestmögliche Ergebnis abliefern, auch, um *Out Run* auszustechen!

RG: Damals gab es bereits eine schlechte Stimmung zu den mäßigen *Out Run*-Umsetzungen. Hat dich das motiviert?

BH: Bevor ich in der Spieleindustrie tätig war, ergatterte ich eine Magazin-Kassette mit einer Demo von *Out Run*. Diese war eine maßlose Enttäuschung! Es war langsam, die Straßen schlecht geformt. Ich glaube, ich habe die Demo nur einmal gezockt, bevor ich die Kassette mit etwas anderem überspielt habe. Einige Monate vor *Chase H.Q.* hatte ich bereits an einem Rennspiel gearbeitet, das besser als *Out Run* war. Nämlich *WEC Le Mans*. Ich dachte damals: Wenn wir *Chase H.Q.* genauso gut hinbekommen, haben wir schon gewonnen.

RG: Wie bist du zu den Portierungen für Spectrum und CPC gekommen?

BH: Ich arbeitete am gerade erwähnten *WEC Le Mans* für Sentient Software, das Mike Lamb von Ocean programmierte. Ich kam an Bord, um bei der Grafik auszuhelfen. Gary hat währenddessen Jon O'Brien angestellt, der mit Mike an der Spiel-Engine arbeitete. Als das Spiel fertig war, begann ich in Vollzeit mit *Chase H.Q.*

RG: Hattet ihr Zugang zum Automaten-Original?

BH: Zunächst wurde uns nur von dem Spiel erzählt. Doch es dauerte nicht lange, bis ein Automat in unserem Büro eintraf und für Unruhe sorgte. Oft saß ich im Automatensitz mit einem A4-Notizblock und zeichnete die Einzelbilder der Autos und andere Grafiken nach. Nach einigen Wochen verschwand der Automat. Uns blieb nur die Platine samt Lenkrad, die an einem alten Fernseher angestöpselt waren.

RG: Welche Unterschiede gab es zwischen den 64K- und 128K-Versionen?

BH: Wir schafften es, das gesamte Spiel auf den ZX Spectrum mit Charakterporträts und Endbildschirm zu quetschen. Die Porträts basierten auf Ocean-Angestellten, Nancy dagegen auf der Cheerleaderin Dorie Braddy. Die einzigen Extras der 128K-Version waren bessere Musik und digitale Sprachausgabe.

RG: Hältst du die CPC-Umsetzung für eine der besten, wegen ihrer kräftigen Farben?

BH: Ja und nein. Die zusätzliche Farbe ließ die Optik weit heller erscheinen. Doch die doppelt so breiten Pixel bedeuteten einen Verlust an Detailgrad bei den Wagen und den Charakteren, das lässt sich kaum ignorieren.

RG: Gab es bei der Entwicklung etwas, das dir gar nicht gepasst hat?

BH: Im Nachhinein betrachtet hätte ich das Intro mit der Funknachricht verbessern sollen. Es erscheint etwas bieder im Vergleich zur Arcade-Version.

RG: Was zeichnet die wohl beste *Chase*-Umsetzung aus dem Hause Ocean besonders aus?

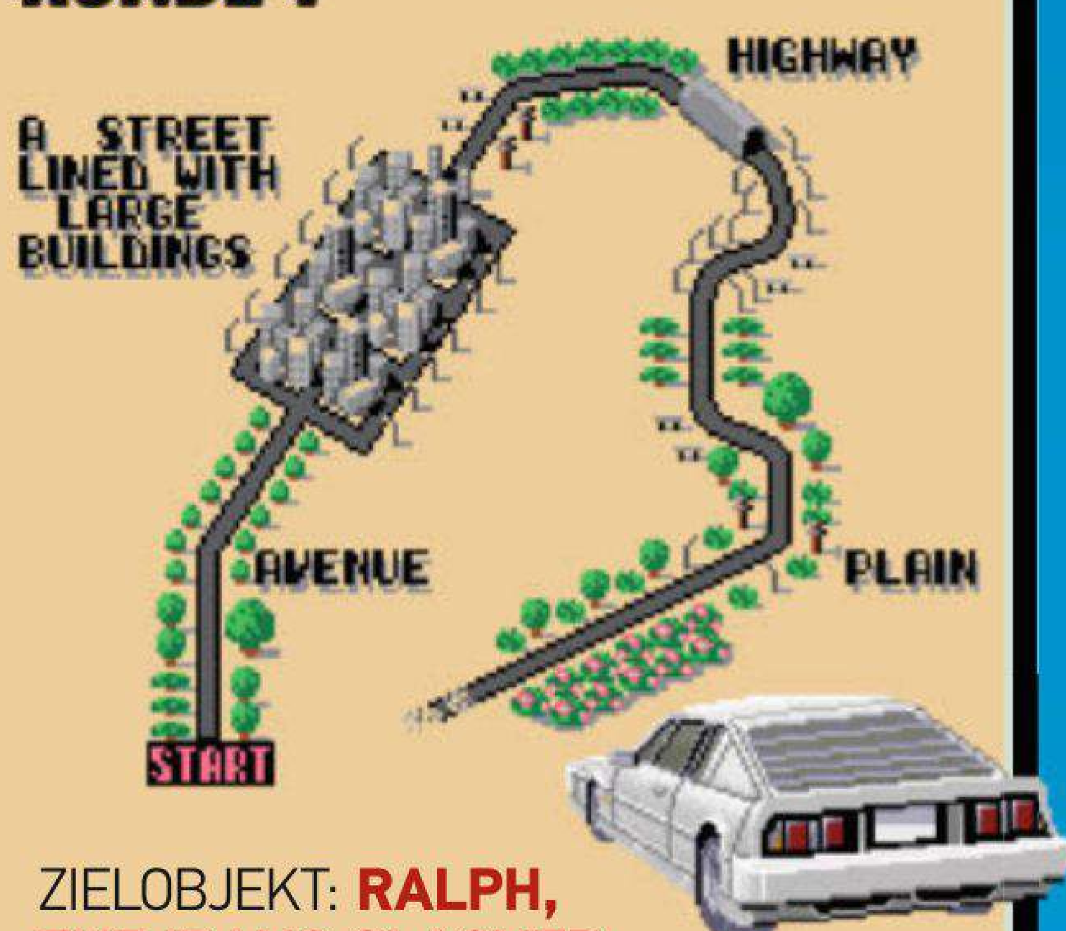
BH: Ich glaube, wir haben den Kern der Spielmechanik genau erkannt und *Chase H.Q.* schnell und flüssig spielbar gemacht. Und auf die springenden Buchstaben im Titelbildschirm bin ich stolz. Auf die kleinen Dinge kommt es an!

CHASE H.Q.

DIE FÄLLE

Fünf gefährliche Kriminelle wollen in Chase H.Q. dingfest gemacht werden.

RUNDE 1



ZIELOBJEKT: **RALPH, THE IDAHO SLASHER**

GESUCHT WEGEN: MORD

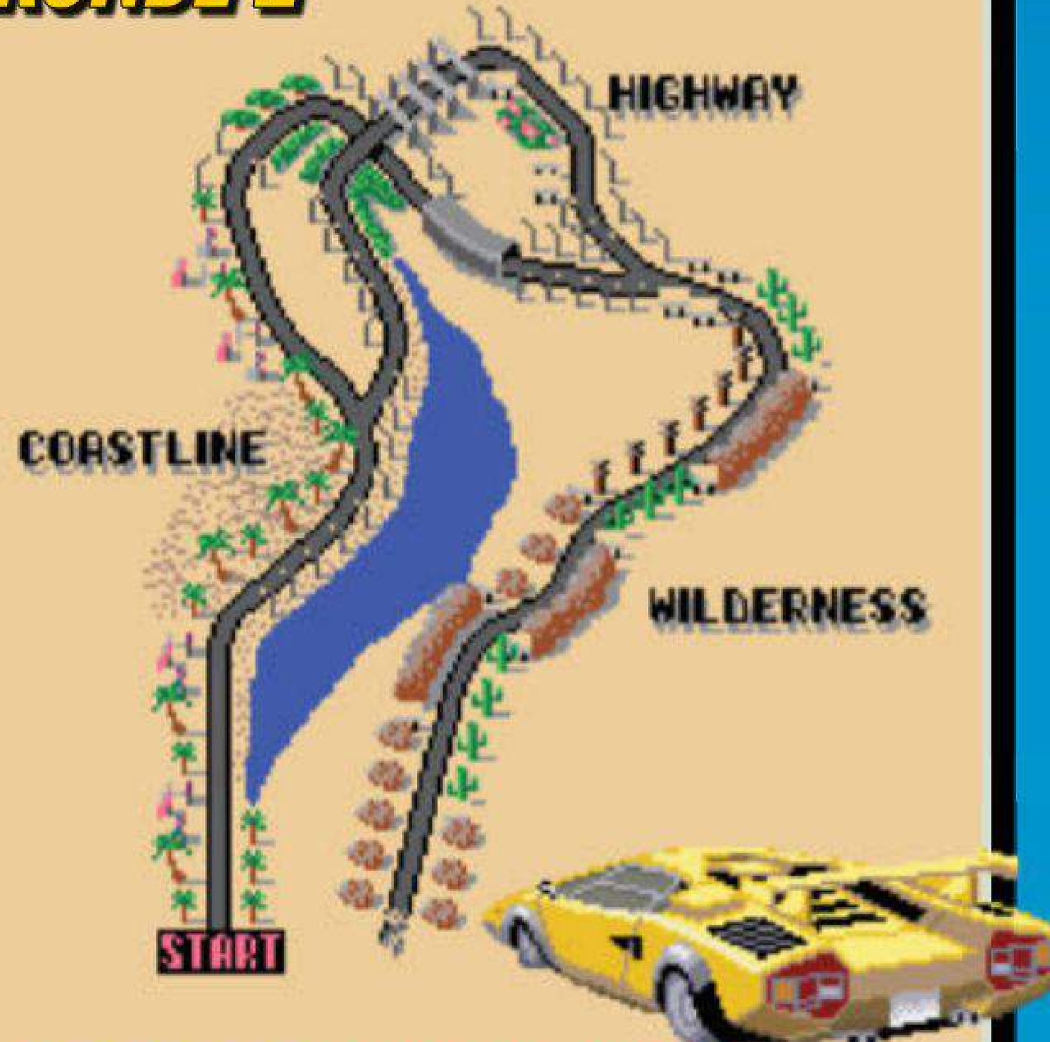
■ Die gesuchte Person versteckt sich in einem ländlichen Gebiet. Ihr startet von einer begrünten Allee aus und fahrt direkt in eine Stadt. Biegt danach rechts ab, um den Asphalt zu verlassen. Brecht durch Barrieren, um den weiteren Weg in eine Flachebene zu öffnen. Hier trefft ihr bald schon auf den mörderischen Ralph, dem ihr eine Lektion erteilt.



» [Arcade] Rammt Ralph von der Piste, bevor er sich aus dem Staub macht.



RUNDE 2



ZIELOBJEKT: **CARLOS, THE NEW YORK ARMED ROBBER**

GESUCHT WEGEN: BEWAFFNETEM RAUBÜBERFALL UND MORD

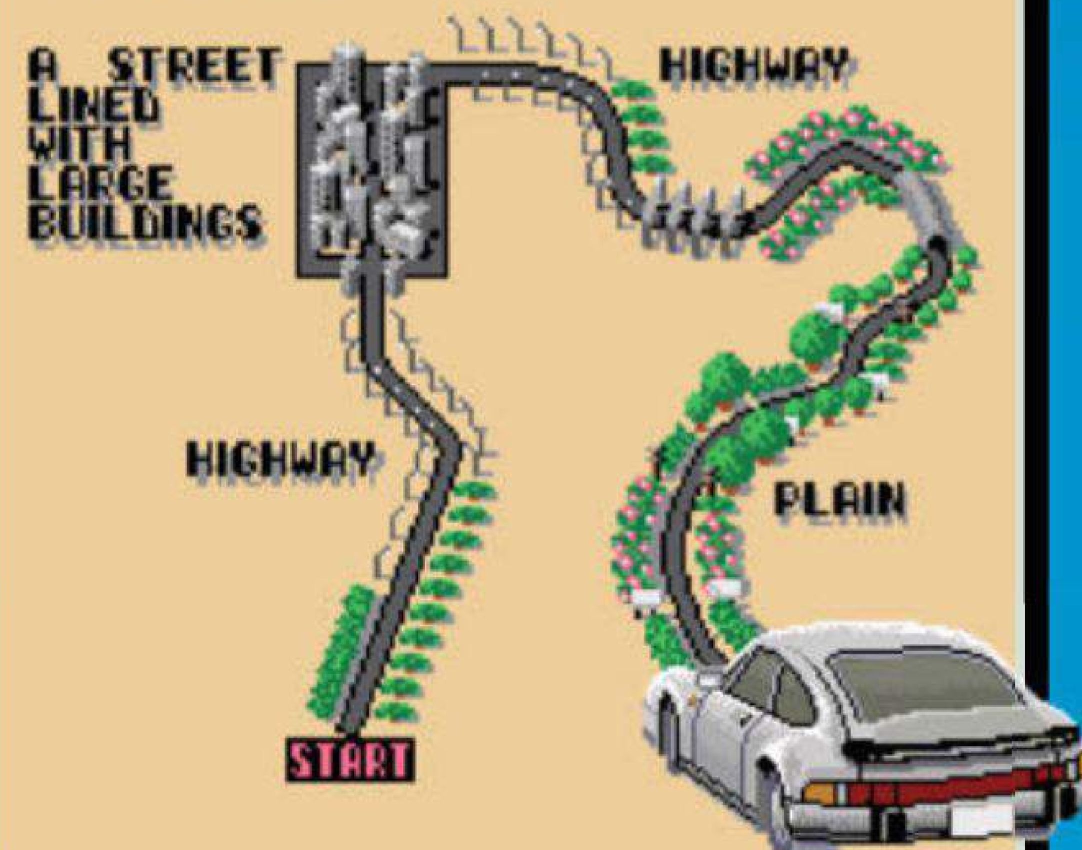
■ Der hinterlistige Räuber konnte aus New York fliehen und scheint sich im sonnigen Kalifornien wohlzufühlen. Bei der Jagd unterstützt euch ein Helikopter, der kurz vor der Gabelung den Weg weist. Dann geht es durch einen Tunnel auf die Autobahn. In der Wüste solltet ihr schließlich den Verbrecher einholen, der in einem gelben Wagen flüchtet.



» [Arcade] Es gibt kein Verstecken: Ein großer Pfeil markiert den Flüchtigen.



RUNDE 3



ZIELOBJEKT: **CHICAGO PUSHERS**

GESUCHT WEGEN: DROGENVERKAUF

■ Dieser Abschnitt sieht verdächtig nach Chicago aus. Es beginnt nachmittags in den Straßen und verläuft nach einer Abbiegung nach links in ländliche Gebiete. Die Sonne geht farbenfroh unter, während ihr dem Drogenkurier derbe Blechschäden verpasst. Fall gelöst, weiter geht's zum nächsten!



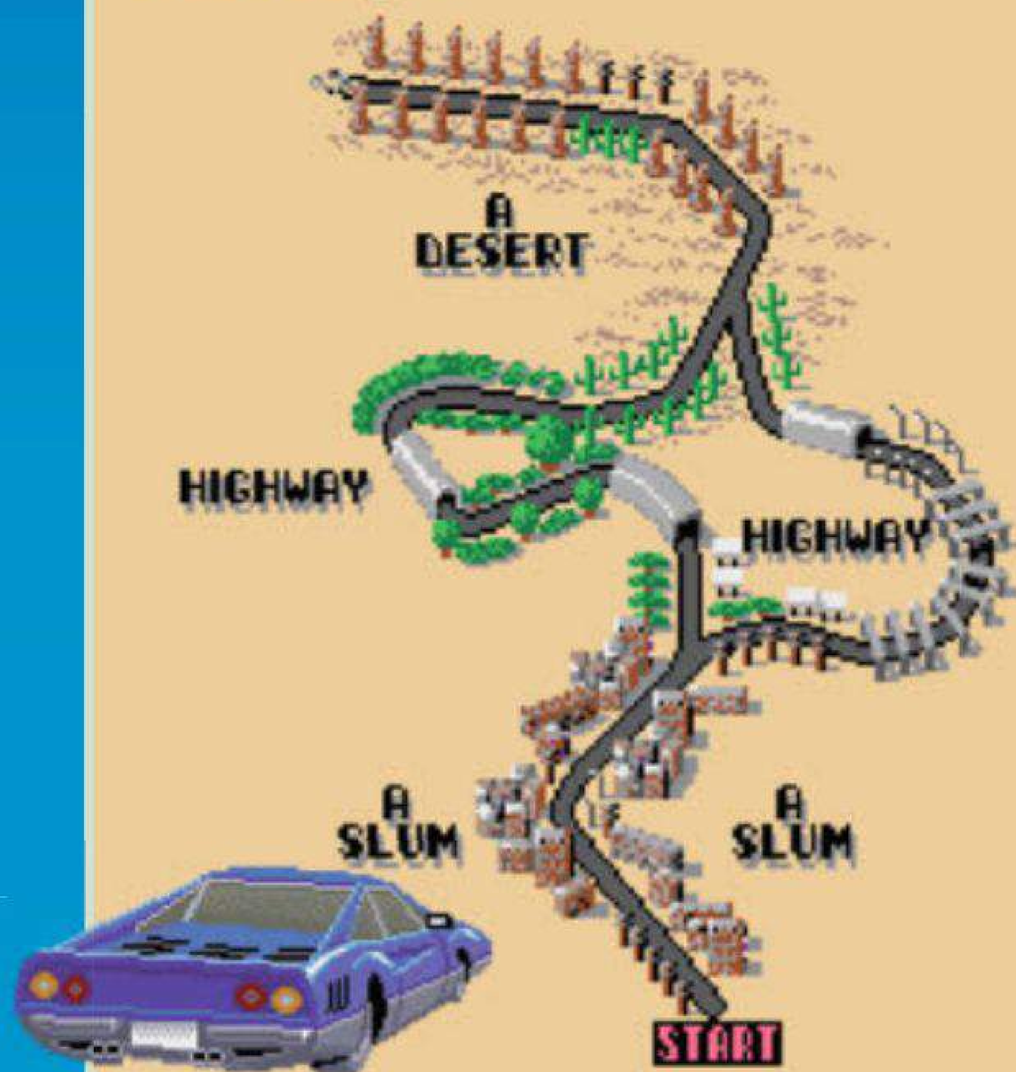
» [Arcade] Am malerischen Abend habt ihr noch nicht Feierabend, sondern jagt Verbrecher.



» Es war ein schnelles Arcade-Spiel, bei dem es nicht nur um das Rasen ins Ziel geht. «

BILL HARBISON

RUNDE 4



ZIELOBJEKT: **LA KIDNAPPER**

GESUCHT WEGEN: KIDNAPPING

■ Abends fahrt ihr raus aus den Slums und rast in die Nacht hinein. In dieser Mission gibt es wieder Hilfe vom Hubschrauber. Biegt rechts ab, um die Straße in die Wüste zu nehmen. Rücksicht auf das entführte Opfer braucht ihr nicht nehmen. Wie gewohnt crasht ihr in den Fiesling, bis er aufgibt.



» [Arcade] Nach hartem Duell verhaftet ihr den Kerl. Was sich wohl im Kofferraum befindet?



RUNDE 5



ZIELOBJEKT: **EASTERN BLOC SPY**

GESUCHT WEGEN: SPIONAGE UND MORD

■ Am frühen Morgen macht ihr euch auf die Jagd nach dem Ostblock-Spion, ohne zu wissen, wie das Zielfahrzeug aussieht. Doch nach einiger Fahrerei identifiziert ihr dessen rotes Auto, das sich schnell aus dem Staub macht. Einem geübten Straßen-Rowdy wie euch kann der Staatsfeind natürlich nicht entkommen …



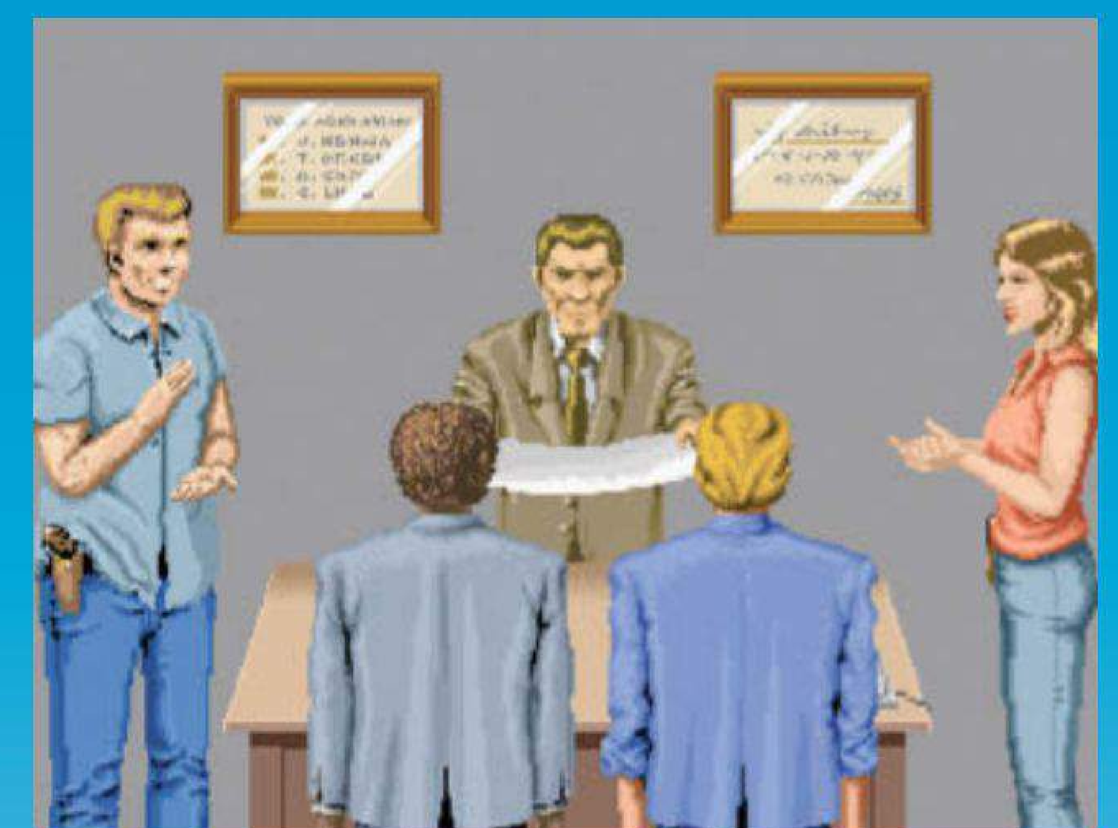
» [Arcade] Die Helden nutzen nie ihre Knarren. Zumindest nicht bis zum Nachfolger.





» [Arcade] *Chase H.Q.* bot abwechslungsreiche Szenarien zwischen Stadt und Land.

▶ das gekonnte Fahren im Vordergrund. Dennoch hinterließ *Chase H.Q.* seinen Stempel in der Spielelandschaft. *Driver* beispielsweise verfügt über einen spielerisch ähnlichen Pursuit-Modus, ebenso wie einige Fahrmissionen in der *GTA*-Reihe. Auch die *Burnout*-Serie sorgte spätestens ab dem dritten Teil mit spektakulären Karambolagen für Aufsehen. Ebenso *Need for Speed: Hot Pursuit* (2010), das ebenso von Criterion stammt. Auch *Need for Speed: Rivals* von 2013 lässt das Prinzip wiederaufleben. Hier seid ihr wahlweise als Raser oder Verkehrspolizist unterwegs. Und auf PSP folgte mit *Pursuit Force* und dessen Nachfolger eine ganz ähnliche Spielmechanik für die Jackentasche. Virtuelle Verfolgungsjagden bleiben heute wie gestern ein Dauerbrenner, dessen Nervenkitzel immer wieder aufs Neue fesselt. Egal, wie alt sie sind. *



» [Arcade] Nach dem Durchspielen gibt es eine große Siegesfeier, aber ohne Wookie.



SATORU OKADA

Bei Nintendo war Satoru Okada über 30 Jahre lang die rechte Hand von Gunpei Yokoi, der als Macher des Game Boy gilt. Das ist jedoch nicht unbedingt die ganze Wahrheit, denn der vergleichsweise unbekannte Okada spielte womöglich die wichtigere Rolle.

Satoru Okada fing 1969 bei Nintendo an, als die Firma gerade ihre Fühler nach Videospielen auszustrecken begann. Bald fand er sich gemeinsam mit Gunpei Yokoi in der inzwischen legendären Abteilung „R&D1" wieder. Okada leitete die Abteilung in den 90er Jahren und war bei allen Handhelds bis zum DSi XL im Jahr 2009 beteiligt. Dieses Interview gibt Einblicke in die Geschichte eines der wichtigsten – und unbekanntesten – Entwicklungsleiter von Nintendo.

Satoru Okada wurde am 10. Januar 1947 in Odate in der Präfektur Akita im Norden Japans geboren. Als er fünf Jahre alt war, beschlossen seine Eltern, zurück in ihre Heimatregion nach Osaka zu ziehen. Okada entwickelte bald eine Vorliebe für Elektrotechnik und träumte davon, ein Erfinder zu werden. „Schon in der Schule kaufte ich mir Elektronikhefte für Kinder", beginnt er unser Gespräch. „Darin gab es zum Beispiel Anleitungen für einfache Radios. Ich schaffte mir einen Lötkolben an und fing an zu basteln, was damals ein ziemlich teures Hobby war. Aber ich hatte als Einzelkind auch mehr Taschengeld als andere mit vielen Geschwistern …"

Als Okada zum Teenager wurde, wollte er sich unbedingt von seinen Mitschülern unterscheiden. „Ich war zwar kein Störenfried, genoss es aber, anders zu sein", erzählt er uns. „Ich fuhr etwa mit dem Motorrad zur Highschool, obwohl das verboten war. Ich hatte lange Haare und weigerte mich beständig, sie schneiden zu lassen." Durch sein Geschick mit Elektrogeräten wurde er im Alter von 19 Jahren im April 1966 in die Universität von Osaka aufgenommen. Obwohl er aufgrund seiner Leistungen in ein renommierteres Institut nach Tokio hätte wechseln können, blieb er seiner Heimat treu.

Als er 1969 schon einige produktive Jahre in der Fakultät hinter sich hatte, gab ihm sein Vorgesetzter den Rat, zu Matsuo Denki zu gehen, einer in der Gegend berühmten Firma für elektronische Geräte. Leider ging dieser Plan schief, wie Okada erzählt: „Ich hatte ein Vorstellungsgespräch, doch ich vermasselte es. Als ich das meinem Lehrer erzählte, zog er mir die Ohren lang …" Okada hatte zwar keinen Plan B, sprach aber glücklicherweise kurz darauf mit einem Freund. „Ich wollte unbedingt einen Job haben, egal welchen. Da bat mich ein Freund, an seiner Stelle zum Vorstellungsgespräch bei einer Firma namens Nintendo zu gehen. Ich kannte den Namen nur entfernt als Hersteller von Spielkarten. Mein Freund hatte sich dort beworben, aber kein Interesse mehr. Er fand es besser, jemanden als Ersatz hinzuschicken, als einfach abzusagen. Also sprang ich ein." Okada verkaufte sich dort gut und bekam den Job. So wurde er im April 1969 zum ersten echten Elektroingenieur bei Nintendo, was sowohl für die Firma als auch für Okada selbst der Beginn einer neuen Ära war.

Okada wartet mit einer netten Anekdote zu seiner ersten Tätigkeit bei Nintendo auf, die darin bestand, neue N&B-Steine zu entwerfen, eine Art Billigversion der Lego-Steine. „Ob ich enttäuscht war, N&B-Steine zu entwerfen? Nein, ich wusste eh nicht, was ich da tat. Ich hätte genauso gut als Wartungsmechaniker für Fließbänder arbeiten können. Am Schluss landete ich als Spielzeugentwickler unter der Leitung von Gunpei Yokoi in der Abteilung, die bald darauf R&D1 heißen sollte. Da ich neu war, tat ich einfach, was man mir auftrug."

Obwohl er in dieser Zeit hauptsächlich mit Spielkarten und Plastikspielzeug zu tun hatte, erinnert sich Okada gern daran zurück. „Manchmal organisierten wir Werbeaktionen für die N&B-Steine in lokalen Geschäften. Yokoi entwarf dann riesige Dioramen, die wir dann alle gemeinsam aufbauen mussten. Um Zeit zu sparen, bauten wir die Gebäude und andere Elemente im Büro und setzten sie vor Ort nur noch zusammen. Doch die Bauten waren so aufwendig, dass wir vor Weihnachten ganze Nächte durchmachen mussten. Ich baute am liebsten Strecken für die kleinen elektrischen Züge."



AUSGEWÄHLTE WERKE

- N&B BLOCKS/LOVE TESTER 1969
- KOUSENJU SP (OPTOELECTRONIC GUN) 1970
- LIGHT TELEPHONE LT 1971
- LASER CLAY SHOOTING 1973
- WILD GUNMAN 1974
- CHIRITORI 1979
- GAME & WATCH 1980
- DONKEY KONG JR. [NES] 1982
- DONKEY KONG 3 [NES] 1983
- ROB [NES/Famicom Robot] 1985
- METROID [NES] 1986
- KID ICARUS [NES] 1986
- GAME BOY 1989
- SUPER MARIO LAND [Game Boy] 1989
- MARIO PAINT [SNES] 1992
- GAME BOY POCKET CAMERA 1998
- GAME BOY COLOR 1998
- GAME BOY ADVANCE 2001
- GAME BOY ADVANCE SP 2003
- NINTENDO DS 2004
- GAME BOY MICRO 2005
- NINTENDO DS LITE 2006



» Das Klappdesign der *Game & Watch*-Reihe findet sich beim GBA und DS wieder.

Glücklicherweise musste Okada nicht allzu lange auf einen Job in seinem geliebten Elektronikbereich warten. 1970 beschloss Gunpei Yokoi, für sein brandneues Projekt einer „optoelektrischen Pistole" Fotozellen zu nutzen. Okada war sofort klar, dass die Idee sich gut verkaufen würde: „Yokoi war gut in Mechanik, hatte aber wenig Ahnung von Elektronik. Ich wurde also damit beauftragt, das Projekt zu realisieren." Wie Okada es vorhergesehen hatte, wurde die Kousenju-Pistole ein großer Erfolg in Japan. „Es gab zwar auch ein paar Beschwerden, weil das Gerät nicht gut bei Neonröhren-Licht funktionierte, aber das konnten wir bei der nächsten Revision der Kousenju zum Glück ausmerzen."

Hiroshi Yamauchi war vom Erfolg der Erfindung von Yokoi und Okada sehr angetan. Deshalb beschloss der damalige Chef von Nintendo, die Technologie für lebensgroße „Tontaubensimulatoren" einzusetzen. Leider durchkreuzte 1973 die Ölkrise diese Pläne. Zahlreiche Spielhallen stornierten ihre Vorbestellungen und brachten Nintendo an den Rand des finanziellen Ruins.

Okada erinnert sich gut an jene Zeit: „Nintendo ging es finanziell sehr schlecht. Ich weiß noch, wie Yamauchi zu uns kam und uns mitteilte, dass die Firma Geld brauchte. Er bat uns, möglichst schnell neue Projekte zu konzipieren, die man den Banken zeigen konnte, um weitere Kredite zu erhalten. Da wir noch viel Material vom Tontaubenschießen übrig hatten, kamen wir auf die Idee zu *Wild Gunman*. Am Ende gefiel sie dem Chef und den Banken – und Nintendo bekam wieder frisches Geld. Ich kümmerte mich um die Elektronik und Yokoi um die Filmaufnahmen. Dafür gingen wir ins Dreamland, einem Freizeitpark mit Western-Setting in Nara, und engagierten amerikanische Schauspieler, die in Japan lebten.

Trotz des Achtungserfolgs von *Wild Gunman* liefen die Dinge nicht sonderlich gut für die Abteilung R&D1. Kurze Zeit später entwickelten Yokoi und Okada den *Chiritori*, einen ferngesteuerten Miniatur-Staubsauger: „Direkt vor *Game & Watch* erfanden wir *Chiritori*, einen unserer größten Misserfolge", erklärt Okada. „Er war ein solcher Reinfall, dass viele Kollegen in andere Abteilungen abgezogen wurden. Die Stimmung bei R&D1 war düster. Wir hatten ein riesiges Büro, das aber nun ziemlich verlassen wirkte." Das war wohl nicht die produktivste Arbeitsumgebung; dennoch entstand dort eine der besten Erfindungen von Gunpei Yokoi überhaupt: die *Game & Watch*-Reihe.

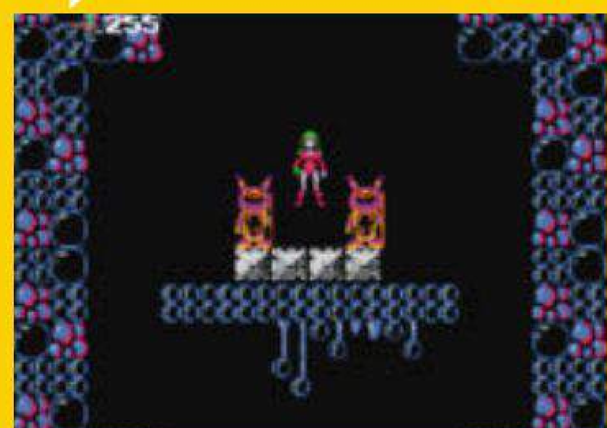


» Nach 40 erfolgreichen Jahren zieht sich Okada nun aus der Branche zurück.



DIE FÜNF BESTEN

Diese Geräte und Spiele von Satoru Okada solltet ihr kennen.



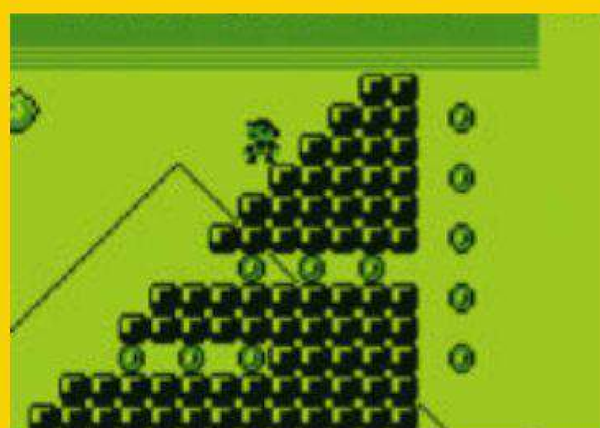
METROID 1986

Dieser Titel begründete ein neues Untergenre und ist immer noch so atmosphärisch und eindringlich wie eh und je. Satoru nahm bei *Metroid*, das unter anderem Samus Aran als Hauptfigur einführte, die Rolle des Chief Directors ein, ebenso wie bei *Kid Icarus*.



GAME BOY 1989

Natürlich ist Gunpei Yokoi derjenige, der für den Game Boy berühmt wurde, allerdings nahm Satoru als Projektleiter keine unwichtige Rolle ein. Der Bildschirm des beliebten Handhelds war zwar nicht sonderlich gut, doch die Batterie hielt ewig und es gab Unmengen an Spielen.



SUPER MARIO LAND 1989

Diese angenehme Ergänzung zum *Super Mario*-Franchise wird gern einmal vergessen, da sie nur auf dem Game Boy erschien. Als Launch-Titel hatte sie jedoch alles, was die Spieler von einem *Mario*-Teil erwarteten, und konnte sogar mit einigen Ballerlevels glänzen.



GAME BOY ADVANCE 2001

„Advance" (also „fortgeschritten") traf die Sache 2001 schon recht gut, immerhin war der GBA im Vergleich zum Game Boy ein echter Bolide. Viele Spiele der klassischen Plattform erschienen auch für den GBA, dem Okada zwei Jahre später den Game Boy Advance SP folgen ließ.



NINTENDO DS 2004

In vielerlei Hinsicht schloss sich der Kreis für Okada mit dem Nintendo DS, das sehr erfolgreich den innovativen Touchscreen mit dem Klappdesign der *Game & Watch*-Reihe verband. Es war ein phänomenaler Erfolg, der sich über 154 Millionen Mal verkaufte.

» Der Game Boy, wie wir ihn heute kennen, sieht völlig anders aus als das, was Yokoi im Sinn hatte. « SATORU OKADA



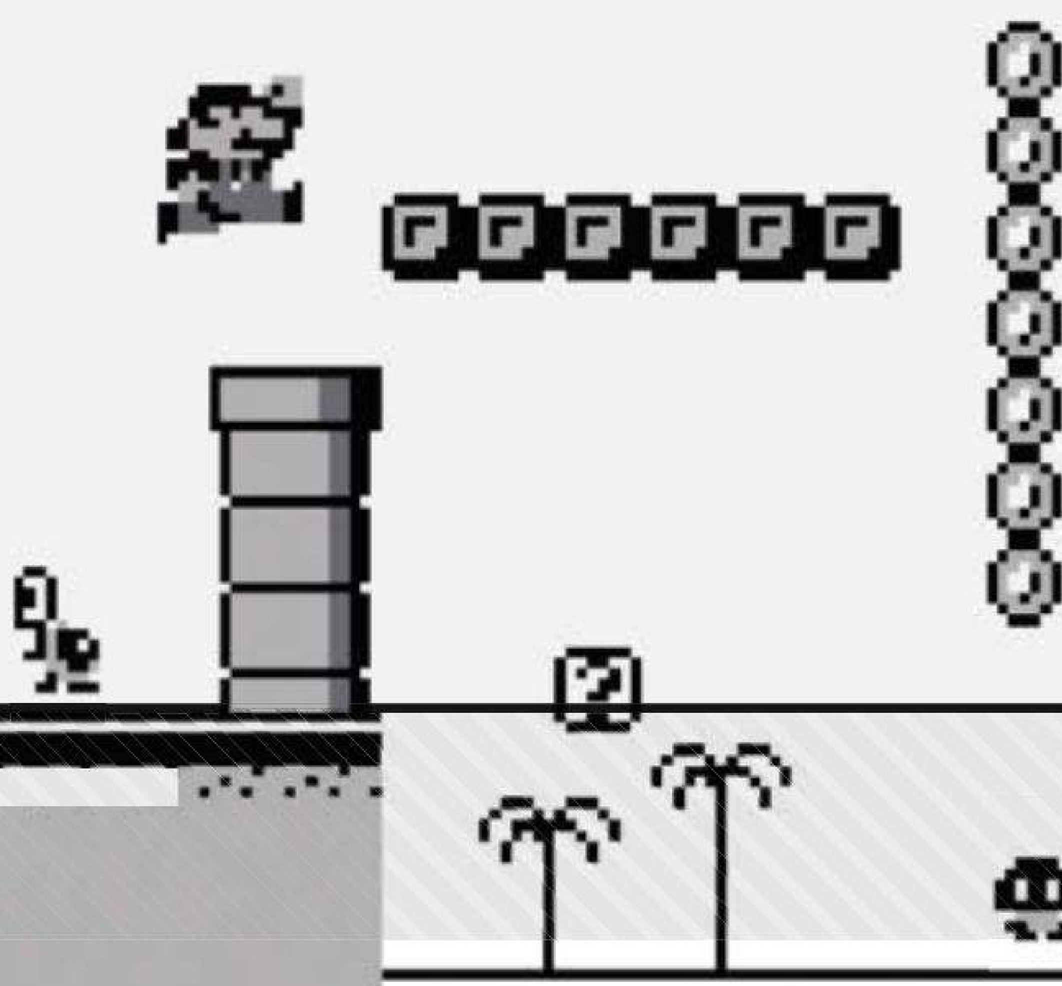
» [NES] Bei *Kid Icarus* arbeitete Okada mit Gunpei Yokio als Produzent zusammen.



» Ein frühes Bild von Gunpei Yokio mit Satoru Okada.

Es stimmt, dass Yokoi die Idee dazu hatte, als er einen Mann im Zug mit seinem Taschenrechner spielen sah. Aber das war natürlich nicht der einzige Grund", erklärt Okada uns. „Aus dieser Beobachtung entstand nämlich nur der Wille, ein Spielzeug für Erwachsene zu erschaffen, mit dem sie sich die Zeit im öffentlichen Nahverkehr vertreiben konnten. Die Idee, ein Display ähnlich einem Taschenrechner zu benutzen, kam erst viel später, besonders da Yokois Kenntnisse in diesem Bereich sehr begrenzt waren. Für mich schlug die Geburtsstunde von *Game & Watch,* als ich einen MB Microvision in die Hände bekam. Ich liebte das Gerät und spielte sehr oft einen *Breakout*-Klon darauf. Wir verstanden allerdings nicht, warum das Gerät so groß sein musste! Also dachten wir uns zuerst ein portables Gerät mit Cartridges aus, das man einfach in die Hosentasche stecken konnte. Da wäre aber die Bildschirmauflösung gering und die Grafik sehr abstrakt gewesen. Außerdem hätten alle Spiele durch diese Limitierungen gleich ausgesehen. Also beschlossen wir, pro Gerät nur ein Spiel einzubauen, dafür aber mit guter Grafik!"

So entstanden die tragbaren *Game & Watch*-Spiele mit LC-Display, bei denen Yokoi das Spieldesign und Okada die Programmierung und die Technik übernahm. Die Flüssigkristall-Anzeige bot mehrere Vorteile gegenüber den für die damalige Zeit typischen Matrixanzeigen. Okada erklärt sie uns: „Abgesehen davon, dass es in eine Hosentasche passen sollte, verkündete Yokoi eine weitere Bedingung für das *Game & Watch*. Er verlangte, dass eine einzige Batterie für die komplette Fahrt mit einem Shinkansen von Tokio nach Kyoto und zurück reichen musste – das waren damals etwa sechs Stunden. Das ging nur mit einem LCD."



Die *Game & Watch*-Reihe war ein Riesenerfolg für Nintendo, doch etwas noch viel Größeres stand kurz bevor. Der Game Boy sollte zu einem Wendepunkt in der Karriere von Okada werden, und auch zu einem Wendepunkt in der Beziehung zu Yokoi, seinem direkten Vorgesetzten. „Als ich jung war, war ich ziemlich stur und wurde oft wütend, wenn ich meine Ideen gegenüber meinen Vorgesetzten verteidigen musste", erinnert sich Okada. „Das beste Beispiel dafür ist der Game Boy. Der Game Boy, wie wir ihn heute kennen, sieht völlig anders aus als das, was Yokoi im Sinn hatte. Er betrachtete den Game Boy als direkten Nachfolger zu *Game & Watch*, also als eher billiges Spielzeug ohne echtes Geschäftsmodell und Langzeitplan. Yokoi wollte, dass der Game Boy wie ein Microvision aussehen und nicht länger als ein bis zwei Jahre laufen sollte. Außerdem kümmerte er sich nicht um Dritthersteller und favorisierte ‚schnelle' Titel – schnell durchgespielt und schnell vergessen."

Okada hingegen sah den Game Boy als ein ambitionierteres Projekt, vergleichbar mit dem, was die Abteilung R&D2 mit dem NES





» Auf den ersten Blick ähneln die späten Modelle der *Game & Watch*-Reihe dem Nintendo DS.

erreicht hatte: ein Gerät für den Langzeiteinsatz mit einer Vielzahl an hochwertigen Titeln. Er erinnert sich noch deutlich an die Streitgespräche mit seinem Vorgesetzten: „Ich war stellvertretender Leiter von R&D1 und stritt mich darüber oft [mit Yokoi]. Am Ende gab er nach und blaffte mich ärgerlich an: ‚Machen Sie doch, was Sie wollen!' Ich sagte: ‚Gut – Heißt das, dass ich freie Hand habe?' und er antwortete mit ‚Ja'. Also wurde der Game Boy zu meinem Projekt. Yokoi unterschrieb nur die Genehmigung."

Diese Erzählung hilft nicht nur beim Verständnis, wie der Game Boy entstand, sondern auch, wie Nintendo damals funktionierte. Auch wenn Yokoi dank seiner Position in der Firmenhierarchie formell die Projektleitung innehatte, konnte Okada seine Vision verwirklichen. ▶







> » Der Game Boy wurde zu meinem Projekt. Yokoi unterschrieb nur die Genehmigung. «
> SATORU OKADA

Dieser ist davon überzeugt, dass die heutige Konsolenlandschaft ganz anders aussähe, hätte sich Yokoi mit seiner anfänglichen Idee durchgesetzt. Er vermutet außerdem, dass aus dem Game Boy keine weltberühmte Marke geworden wäre und Titel wie *Pokémon* wahrscheinlich nicht existieren würden.

Dank Satoru Okadas weltweitem Erfolg mit seinem Konzept des Game Boy wurde er, kurz bevor Gunpei Yokoi Nintendo verließ, zum technischen Leiter der Firma befördert. Er verantwortete daraufhin die Entwicklung des Nachfolgegeräts Game Boy Color und war auch beim Game Boy Advance und Game Boy Advance SP stark involviert.

Zu seinem größten Erfolg wurde jedoch der Nintendo DS. Dieser galt damals als Vabanquespiel Nintendos, verkaufte sich letzten Endes aber über 154 Millionen Mal. Dabei war der DS eigentlich als Ableger der Game-Boy-Reihe geplant. Okada erinnert sich: „Wir arbeiteten nach dem SP am neuesten Gerät der Serie. Der Codename dafür war IRIS, wie die Blume. Da es das fünfte Gerät war, wählten wir das Symbol des fünften Monats Mai. Bei den Hanafuda-Spielkarten ist dies die Iris. Das Projekt ging gut voran, bis etwas Unvorhergesehenes passierte.“

Damit meint Okada Sonys PSP, die Nintendo viel Kopfzerbrechen bereitete. Hiroshi Yamauchi, der beim Projekt IRIS als Berater fungierte, brachte in einem Telefonat mit dem Firmenchef Satoru Iwata seine Besorg-

OKADAS HANDHELDS

GAME & WATCH (GESAMT)



43 MILLIONEN

GAME BOY (GESAMT)



119 MILLIONEN

GAME BOY ADVANCE



37 MILLIONEN

GAME BOY ADVANCE SP



43 MILLIONEN

GBA MICRO

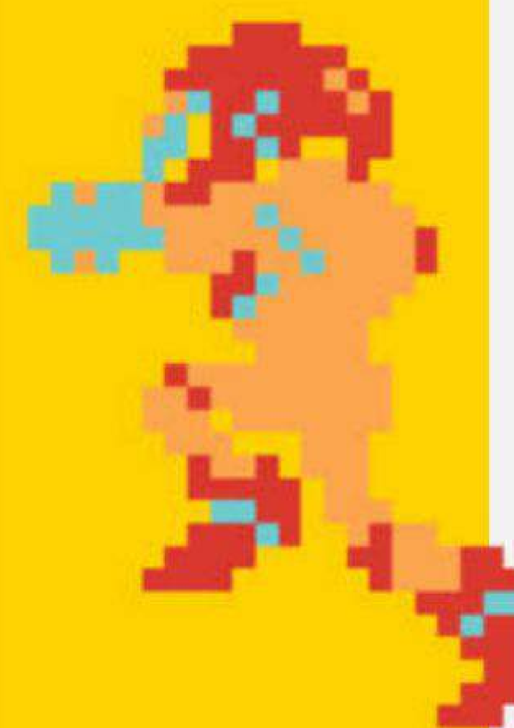


2 MILLIONEN

NINTENDO DS (GESAMT)



154 MILLIONEN



© Akinori Sao



» [Game Boy] *Super Mario Land* war eine tolle Ergänzung der Reihe.


» Okada (rechts) zeigt den Automaten *Wild Gunman* auf einer Londoner Messe.

nis über den nächsten Teil der Game-Boy-Reihe zum Ausdruck und hatte eine Idee. Iwata gab diese an Okada weiter: „Präsident Iwata kam zu mir", erinnert sich Okada. „Er war offensichtlich besorgt und sagte: ‚Ich habe mit Yamauchi-san telefoniert und er denkt, dass die Konsole zwei Bildschirme haben sollte … wie unsere *Game & Watch*-Spiele, verstehen Sie?' Heute ist das selbstverständlich, doch damals fand jeder diese Idee verrückt, sogar Iwata selbst. Wir sahen einfach keinen Sinn darin. Zu Zeiten von *Game & Watch* erlaubte uns der zweite Bildschirm mehr grafische Elemente und ein größeres Spielfeld, aber bei den modernen Bildschirmen gab es dafür keinen Anlass, zumal wir uns die Größe aussuchen konnten. Wir verstanden die Idee nicht, da man ja sowieso nicht auf beide Bildschirme gleichzeitig schauen konnte!"

Okada jedoch war von Yamauchis Argumenten nicht überzeugt und nutzte seine Position als Leiter des Projekts IRIS: Er bat Iwata, ihn mit dem Nintendo-Boss sprechen zu lassen. „Im Gegensatz zu vielen anderen in der Firma hatte ich keine Angst vor Yamauchi-san", fährt er fort. „Ich hatte schon wegen anderer Anlässe mit ihm gestritten und mich offen gegen seine Ideen gestellt. Iwata lehnte meinen Vorschlag ab und sagte: ‚Nein, wir werden das mit den beiden Bildschirmen machen. Sehen Sie zu, dass Sie das hinbekommen.' Besorgt waren wir aber beide, vor allem, da wir dadurch mit dem Projekt von vorn beginnen mussten. Ich versuchte mein Team zu beruhigen und sagte ihnen: ‚Ich habe schon Erfahrung mit zwei Bildschirmen, wir werden unser Bestes geben, macht euch keine Sorgen.' Die Idee wurde zum Projekt Nitro, das 2004 als Nintendo DS erschien …"

Satoru Okada sprach nie direkt mit Yamauchi über dessen Vorstellungen. „Präsident Iwata wusste, dass ich als Einziger mutig genug gewesen wäre, mich Yamauchi entgegenzustellen", sinniert er. „Und er ahnte vermutlich, dass eine Konfrontation in einem Streit geendet hätte. Vielleicht hätte Yamauchi seine Doppel-Screen-Idee aufgegeben und mich meine Vision umsetzen lassen. Dann aber, das muss ich zugeben, hätte der DS in dieser Form nie das Licht der Welt erblickt! Also hat Iwata richtig gehandelt, indem er mich abwies – und Yamauchis Idee stellte sich als exzellent heraus!"

Als Okada Nintendo schließlich verließ, hinterließ er ein einzigartiges Erbe, mit dem in dieser Form kaum jemand mithalten konnte und über das leider in der Vergangenheit sehr wenig bekannt geworden ist. Wie denkt er heute über die Firma, die ihm solch eine beeindruckende Karriere ermöglichte? „Meine Frau sagt mir oft, dass ich der glücklichste Mann der Welt sei", antwortet Okada. „Und zwar, weil ich mein ganzes Leben nur Dinge getan habe, die ich tun wollte! Ich entwickelte nur Produkte, die mich interessierten, begehrte gegen meine Vorgesetzten auf, nahm immer dann Urlaub, wenn es mir in den Kram passte, und so weiter. Kurz gesagt: Ich war kein typischer japanischer Vorzeige-Angestellter, aber Hiroshi Yamauchi und Satoru Iwata vertrauten mir trotzdem. Deshalb kamen sie auch oft zu mir, wenn sie nicht weiterwussten und einen Ratschlag benötigten."

Die Zusammenarbeit mit zwei den prominentesten Figuren bei Nintendo ist sicher ein wichtiger Faktor für die Erfolge, die Okada in seiner Laufbahn erzielen konnte. Allerdings war es wohl nicht zuletzt seine untypische, teils konfrontative Haltung, die dazu beigetragen hat – ganz gegen die japanische Firmenkultur. Wir hoffen sehr, dass wir durch diesen Artikel Okada ein wenig mehr in das Licht rücken konnten, in das er unserer Meinung nach gehört. *



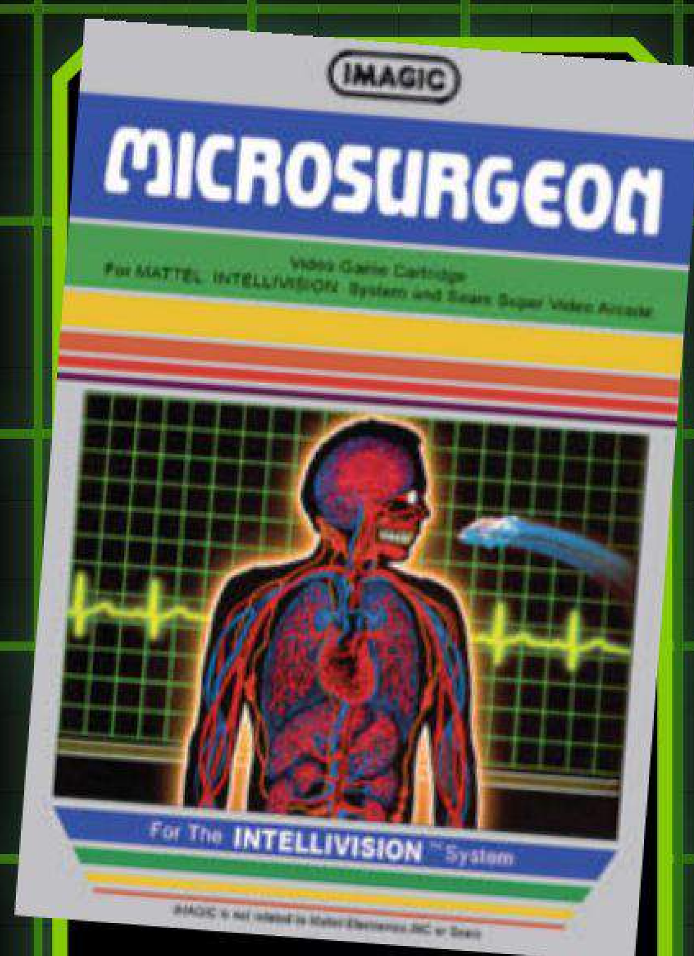
© Erik Voskuil
» *Parachute* ist simpel, macht aber extrem süchtig.


© Erik Voskuil
» Anfang der 70er Jahre war Kousenju in Japan ein Riesenhit.

Vielen Dank an The Game Magazine

MICROS

Obwohl sie oft als Flop gesehen wird, brachte Mattels Intellivision-Konsole einige komplexe Spiele hervor. Retro Gamer spricht mit dem Mann hinter einer der eigenwilligsten Kreationen, einer Operationssimulation.



FAKTEN

- » **PUBLISHER:** IMAGIC
- » **ENTWICKLER:** IMAGIC
- » **ERSCHIENEN:** 1982
- » **PLATTFORM:** INTELLIVISION, TI-99/4A
- » **GENRE:** SIMULATION

Als der Spielzeugproduzent Mattel 1976 seine eigene Elektronik-Abteilung eröffnete, setzte das eine Reihe von Ereignissen in Gang, die zur Entwicklung der Intellivision-Konsole führten. Die neu gegründete Sparte produzierte zunächst Handheld-Spiele. Einige davon stammten aus der Feder von Richard S. Levine, der 1978 zur Firma stieß und sie 1980 wieder verließ, um sich Entwickler Imagic anzuschließen. Er berichtet uns: „Beim Vorstellungsgespräch diskutierte ich mit Brian Dougherty, der auch vorher bei Mattel gearbeitet hatte, über ein Chirurgie-Spiel. Er mochte meine Idee, stellte mich ein und ich begann sofort daran zu arbeiten."

Zwei Jahre lang hatte er Medizin studiert, dann abgebrochen und Mathematik als Hauptfach gewählt. „Aber mein Interesse an der Medizin habe ich nie verloren", erläutert er. Nachdem er Mattel verlassen hatte, arbeitete er kurzzeitig bei Coopervision. „Wir entwickelten Diagnose-Geräte für Augenärzte. Ich verbrachte dafür einen Tag im Krankenhaus, sprach mit Ärzten und schaute zu, wie sie Menschen am Grauen Star operierten. Das war faszinierend, diese Erfahrung wollte ich mit Videospielern teilen!"



» [Intellivision] Eure Reise beginnt im Auge.

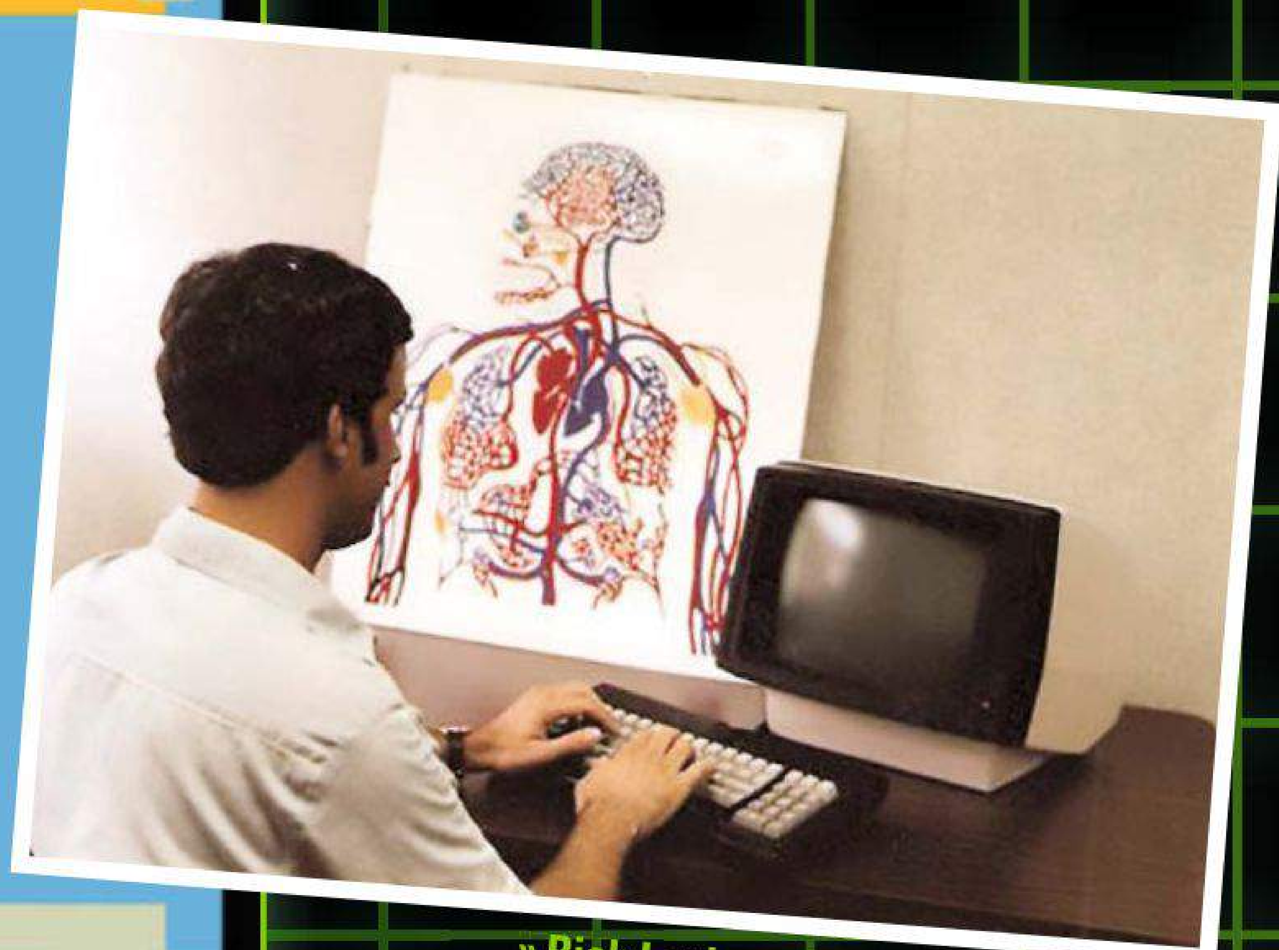
In *Microsurgeon* übernimmt der Spieler die Rolle einer Eliteeinheit in einer Klinik. Bei einem Gefahrgut-Unfall atmeten Dutzende Menschen tödliche Dämpfe ein. Lungenkrankheiten, Tumore und Infektionen breiten sich in rasender Geschwindigkeit aus. Die einzige Rettung ist die Mikrochirurgie mittels einer Roboter-Sonde. „Es sollten viele verschiedene Patienten in Ausnahmesituationen vorkommen", erklärt Levine. Die Hintergrundgeschichte stammte vom Autor des Handbuchs, Programmierer Levine konzentrierte sich mehr auf das technische Design, auch wenn das mehrfach geändert wurde. „Ich arbeitete monatelang an einem Prototyp, der aus der Ego-Sicht funktionierte", erinnert sich Levine. Allerdings war die Zeit noch nicht reif. „Mit der Klötzchengrafik funktionierte 3D nicht, und die begrenzte Anzahl von Sprites und Farben machten es unmöglich, den Bildschirm bei der Reise durch die Blutbahn mit Action zu füllen. Außerdem verloren die Spieler sehr schnell die Orientierung."

Levines Lösung war eine Seitenansicht des menschlichen Körpers. Das machte es dem Spieler einfacher, das bunte, immer noch klötzchenartige Labyrinth zu meistern. „Weil

URGEON



» [Intellivision] Diese Zähne könnten ein bisschen Bleiche vertragen.



» Rick Levine an seinem Arbeitsplatz.

der Intellivision scrollende Grafikblöcke im Hintergrund gut darstellen konnte, füllte ich den Bildschirm mit Sprites und animierter Klötzchengrafik. Hinzu kamen viel Bewegung und viele Ziele", erklärt Levine. Die Implementierung eines Ressourcenmanagements war dank seines Mathematik-Hintergrunds kein Problem.

Zu Beginn des Spiels wird dem Spieler per Diagramm angezeigt, wie der Zustand des Patienten ist. Dieser reicht von gut bis kritisch. Die vom Spieler gesteuerte Roboter-Sonde erlaubt drei Behandlungsarten: Ultraschallstrahl, Antibiotika und Aspirin. Ihr müsst die richtige Heilmethode anwenden und gleichzeitig den weißen Blutkörperchen ausweichen, die euch als Eindringling betrachten. Eure Sonde hat außerdem nur begrenzt Energie.

„Der Spieler sollte immer auf mehrere medizinische Probleme auf einmal reagieren", sagt Levine. „Ich las zahlreiche Anatomiebücher und suchte nach Schaubildern, die den Stil hatten, den ich wollte." Diesen Stil besprach er mit Michael Becker, dem Leiter von Imagics Grafikabteilung, der ein paar Tage später eine wunderschöne Zeichnung erstellt hatte. „Die sieht im Rückblick aus wie ein Zwischending aus dem Schachteldesign und der Spielgrafik", schmunzelt Levine.

Die Grafik von *Microsurgeon* wurde von Levine mit einem eigenem Tool designt. „Das war wirklich eine Herausforderung, aber ich denke, ich habe die Essenz dessen, was Michael entworfen hatte, eingefangen." In der Tat sah *Microsurgeon* wie kein anderes Spiel dieser Zeit aus. Wegen Levines Medizin-Hintergrund war das Spiel sogar halbwegs rea- ▶



ENTWICKLER-HIGHLIGHTS

DEMON ATTACK (BILD)
SYSTEM: DIVERSE
JAHR: 1982

ATLANTIS
SYSTEM: DIVERSE
JAHR: 1982

TRUCKIN'
SYSTEM: INTELLIVISION
JAHR: 1983



» [Intellivision] Außerhalb der Venen greifen weiße Blutkörperchen eure Sonde an.

» Ich hätte nie erwartet, auch 30 Jahre nach der Veröffentlichung noch Fanpost zu bekommen. «
RICK LEVINE

listisch. „Ich wollte Spielern ein paar Sachen über Anatomie beibringen, und ich denke, das hat auch geklappt."

Das Spiel ist zu einer Zeit als „Edutainment" vermarktet worden, als kaum jemand wusste, was das Wort bedeuten sollte. Levine ist durchaus stolz darauf: „In Schulen wurde *Microsurgeon* sogar genutzt, um Schülern bestimmte Aspekte von Herz- und Lungenkrankheiten nahezubringen, besonders denen, die rauchten." Dieser angedeutete Realismus, gepaart mit spielerischer Herausforderung – die Spieler mussten den effizientesten Weg zu jedem Bereich herausfinden – hätten durchaus Anlass für Zweifel beim Designer sein können: Wollten die Spieler wirklich eine Mischung aus Arcade-Klon und Labyrinth-Spiel? Doch Levines Antwort ist klar: „Intellivision-Spiele tendierten im Vergleich zu anderen Konsolenspielen dazu, in die Tiefe zu gehen." Das tägliche Feedback der Imagic-Tester half, den Einstieg zu erleichtern, zudem stand der Realismus nie an erster Stelle: „Ich wollte die Körperteile zwar an der richtigen Stelle haben, aber die Hauptsache war, ein großartiges Gameplay und bunte, spannende Grafik zu bekommen!"

Die Entwicklung von *Microsurgeon* verlief relativ unproblematisch. „Wir hatten ein gutes Debugging-System bei Imagic. Obwohl das Testen damals immer ein großes Problem war, weil alles in Assembler geschrieben war", blickt Levine zurück. „Glücklicherweise fand ich Wiederholungen und Muster in der Grafik, die ich komprimieren konnte." Dennoch reichte der Platz auf dem Modul für Verbesserungen, etwa eine detaillierte Herzgrafik, nicht mehr aus. „Also ließen wir das Herz schneller schlagen, um dem Spieler zu signalisieren, dass er in Gefahr ist."

Levine war bei Imagic als Game Designer angestellt, machte aber noch mehr. „Ich gab Interviews, etwa bei BBC Radio, und jeden Tag führte ich Schüler durch die Firma." Levine konvertierte *Microsurgeon* auch für den TI 99/4A. „Der Prozessor und der Grafikchip waren in Ordnung, aber ich musste eine Engine schreiben, damit die Sprites, das Scrolling, die Kollisionsabfrage und die Grafikteile so funktionierten wie auf dem Intellivision. Spaßig war, das ich dem Spiel Sprache hinzufügen konnte."

Jüngst erlangte *Microsurgeon* sogar ein wenig Ruhm. In *Lucky Wander Boy*, dem Debütroman von D. B. Weiss (Mitgestalter der Fernsehserie *Game of Thrones*) wird die Geschichte von Adam Pennyman erzählt, der von Videospielen besessen ist. In einem Kapitel, in dem es um den Krebstod seiner Großmutter geht, verwebt Weiss Details ihrer Krankheit mit dem Spiel. „Ich brauchte ein wenig, um *Microsurgeon* zu spielen, denn ich war total in *Astromath* vernarrt", schreibt Weiss. „Als ich es schließlich spielte, war ich verblüfft ob der Komplexität. Energie, Intelligenz, Antibiotika, Tumore, Lymphkanäle, Bandwürmer: Man musste an viele Dinge auf einmal denken. Aber ich blieb dran, erfüllt mit morbiden, besessenen Tendenzen, und bei Patient 23 hatte ich schließlich den Dreh raus. Am Tag danach brachte meine Mutter meine Großmutter zur Untersuchung ins Krankenhaus, wo der Arzt ihr sagte, dass die Chemo anschlug. Ihr Krebs wurde nicht schwächer, nahm aber auch nicht zu." Levine lächelt, als wir ihn auf diese Anekdote ansprechen. „Ich

AM LEBEN BLEIBEN

Neun Tipps, damit der Körper nicht hopsgeht.



HERZ
■ Das relativ harmlose Cholesterin in den Arterien sollte regelmäßig beseitigt werden, damit das Herz schlägt.



LUNGE
■ Mit Ultraschall beseitigt ihr die schwarzen Teerflecken in den Lungen. Denkt dran, dass es zwei Lungen gibt!



GEHIRN
■ Die graue, spinnenartige Masse sind tödliche Tumore, die den Zustand verschlechtern. Setzt den Ultraschall ein.



GALLE
■ Die orangebraunen Klümpchen sind Gallensteine. Behandelt ihr sie nicht, quälen sie den Patienten.



DARM
■ Bandwürmer müssen schnellstens zerstört werden. Das geschieht auch mit dem Ultraschallstrahl.



NIERE
■ Die Galle ist anfällig dafür, Hartstoffe aufzubauen, in diesem Fall Kalzium und Harnsäure. Ultraschallstrahlen helfen.

erfuhr 2003 davon. Weiss erzählte mir, dass er *Microsurgeon* liebte und dass es ihm half, seine Vorstellungskraft zu stärken. Erst Jahre später, als er ins Handbuch schaute, bemerkte er, dass der fiktionale Ansprechpartner im *Microsurgeon*-Hauptquartier ein gewisser Dr. Weissblut war. Ein lustiger Zufall!"

Auch heute noch wirkt das Konzept originell, damals aber war es einfach nur überwältigend. Das Artwork erschien auf Zeitschriften und Musikalben. Levine hält *Microsurgeon* für sein bestes Spiel. „Ich bin sehr stolz darauf. Ich hätte nie erwartet, auch 30 Jahre nach der Veröffentlichung noch Fanpost zu bekommen. Was ich durch *Microsurgeon* gelernt habe, ist, wie viel man mit wenig Code erzählen kann." Heute gilt das Spiel als eines der ersten über Medizin. Es war 2012 außerdem Teil der Ausstellung „Art of the Videogame" im Smithsonian Museum. Dort heißt es, im Vergleich zu anderen Medizinsimulationen stünde es immer noch gut da. Trotz der Einschränkungen damals habe *Microsurgeon* Aussehen und Gefühl der Chirurgie eingefangen. Levines Schlusswort: „Genau das, was ich machen wollte, seit ich damals im Krankenhaus Augenoperationen beiwohnte." *

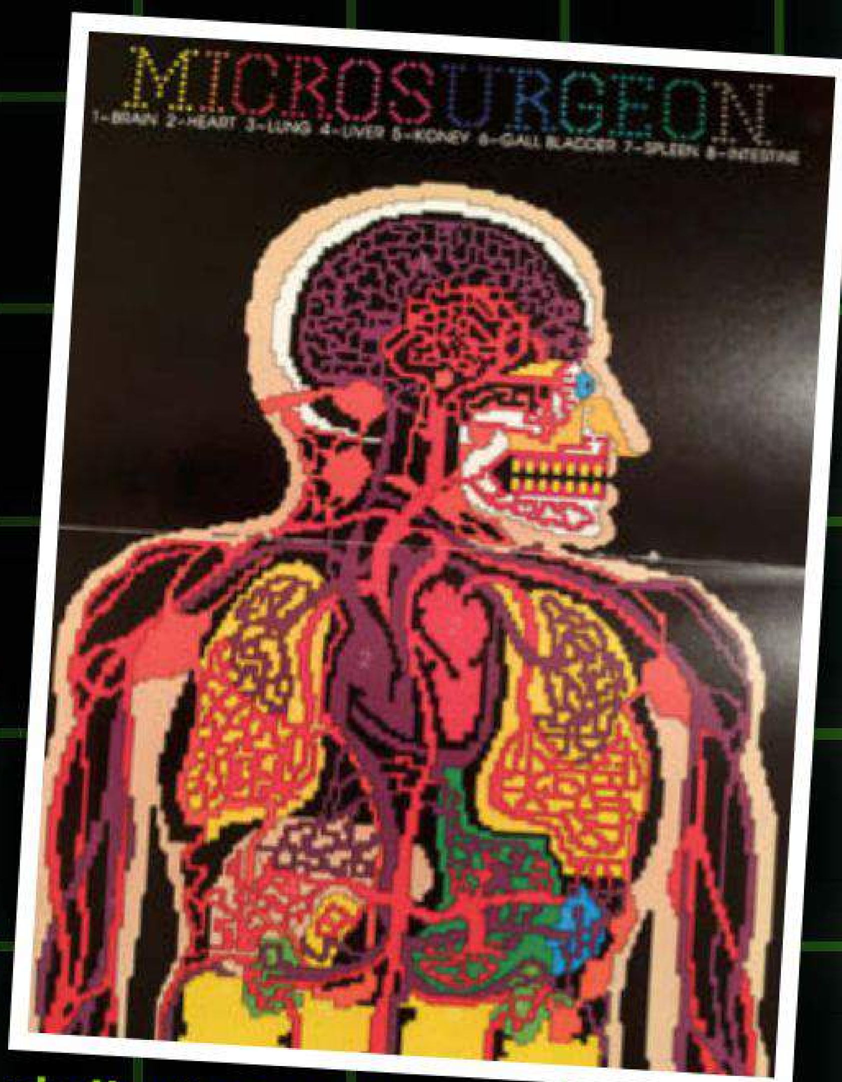
MICROSURGEON
117

LOCATION	LUNG
STATUS	FAIR
POWER	85
LUNG	SERIOUS
GALLBLDDR	FAIR
HEART	SERIOUS
KIDNEY	FAIR
INTESTINE	FAIR
BRAIN	CRITICAL
INFECTION	GOOD

» [Intellivision] Beim Bekämpfen der Infektionen muss der Spieler strategisch vorgehen.



» Rick in den 80er Jahren mit einem Teil des Artworks.



» Im Handbuch steckte ein zweiseitiges Körperdiagramm.



FRESSZELLEN

■ Fresszellen bekämpfen im Körper Fremdstoffe – also euch! Ihr solltet sie meiden, ihr könnt sie aber auch zerstören.



VIRUS

■ Die kleinen grünen Viren tauchen im ganzen Körper auf und reisen umher. Erledigt werden sie mit Aspirin.



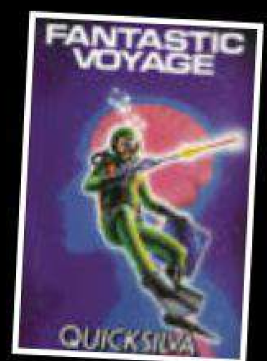
BAKTERIEN

■ Die Bakterien tauchen massenweise im Patienten auf. Sie bewegen sich nicht und werden mit Antibiotika abgefertigt.

FANTASTISCHE REISEN

Acht Spiele, die unter die Haut gehen.

FANTASTIC VOYAGE



■ Der Film von 1966 wurde zunächst als Vertikal-Scroller für Atari 2600 und Atari 8-Bit-Geräte umgesetzt. Quicksilva schrieb Versionen für ZX Spectrum und Schneider CPC.



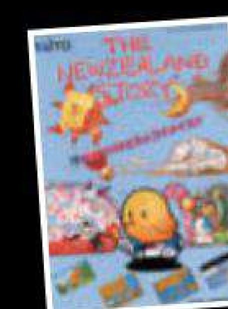
MICROCOSM

■ Das Spiel, das zuerst auf Mega-CD erschien, kombinierte *Descent* mit *Fantastic Voyage*. Es sah großartig aus, aber wie bei vielen interaktiven Filmen gab es nicht viel zu tun.

BACTRON



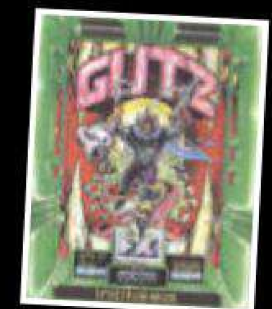
■ Loriciel erschuf die isometrische Variante von *Fantastic Voyage*. Ihr spielt ein Antibiotikum, das Enzyme reparieren muss, die von einem Virus infiziert wurden.



NEW ZEALAND STORY

■ Schon mal von einem Wal besiegt worden? In diesem Spiel passiert das bei einem der Bossgegner. Ihr müsst in den schwabbeligen Körper springen, losdüsen und Säure ausweichen.

GUTZ



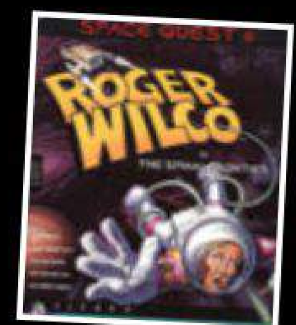
■ Ein riesiges Monster ist auf dem Weg zur Erde. Der Spieler, der lebendig verschluckt wurde, muss die lebenswichtigen Organe ausschalten und die Erde warnen.



MICROBOT

■ *MicroBot*, erschienen 2010 auf Xbox, ähnelt *Microsurgeon*, weil der Spieler einen Roboter steuert, der Wehwehchen in einem Körper heilt. Mit Multiplayer-Modus!

SPACE QUEST VI: ROGER WILCO IN THE SPINAL FRONTIER

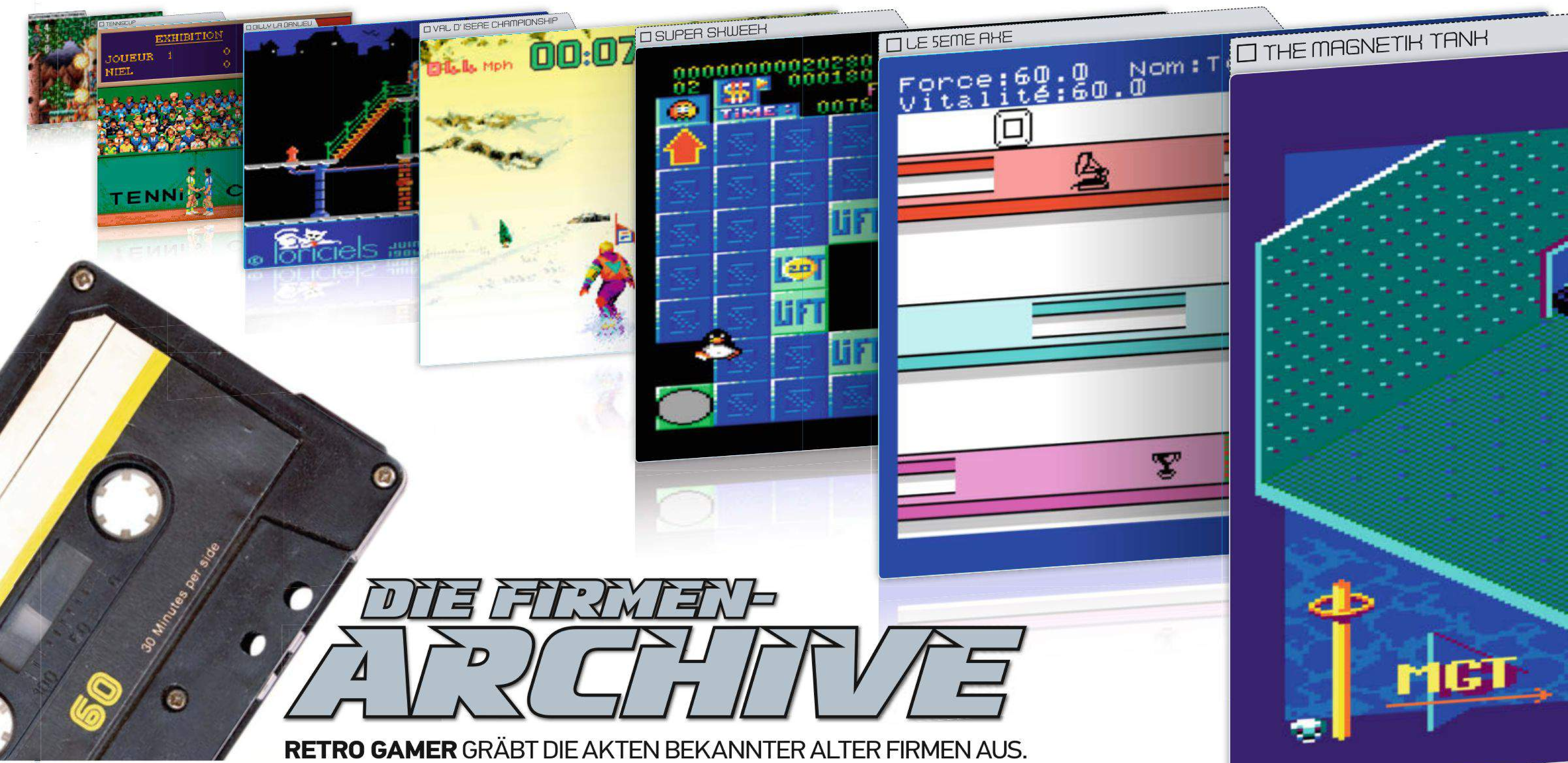


■ Im letzten Serienteil schrumpft Roger Wilco und betritt den Körper seiner Freundin, um sie vor der bösen Sharpei zu retten.



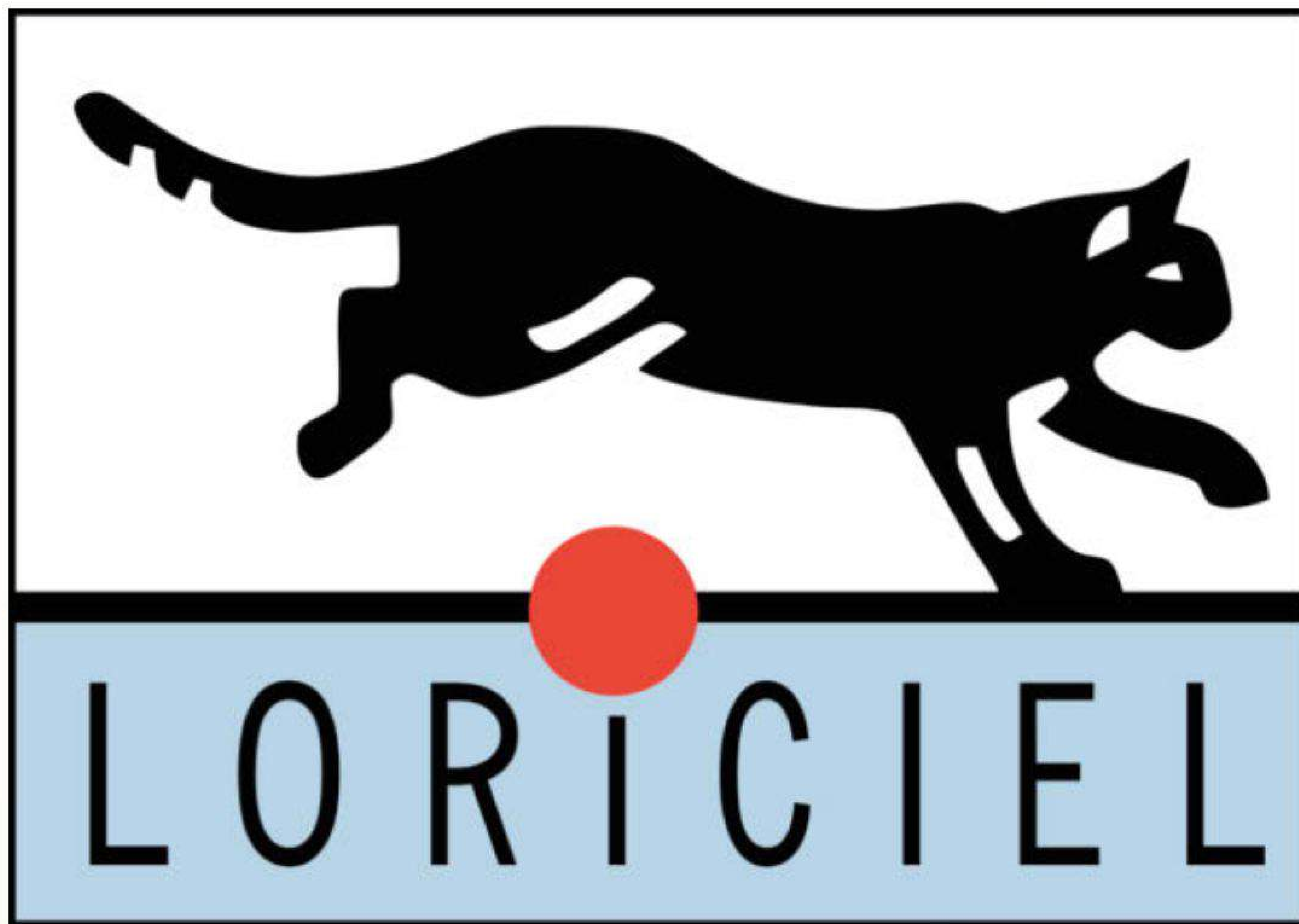
PREY

■ *Prey* spielt auf dem „Schiff" The Sphere – eine gigantische Lebensform, die auf Welten Einwohner „erntet", die sie Jahrhunderte vorher dort „säte".



DIE FIRMEN-ARCHIVE

RETRO GAMER GRÄBT DIE AKTEN BEKANNTER ALTER FIRMEN AUS.

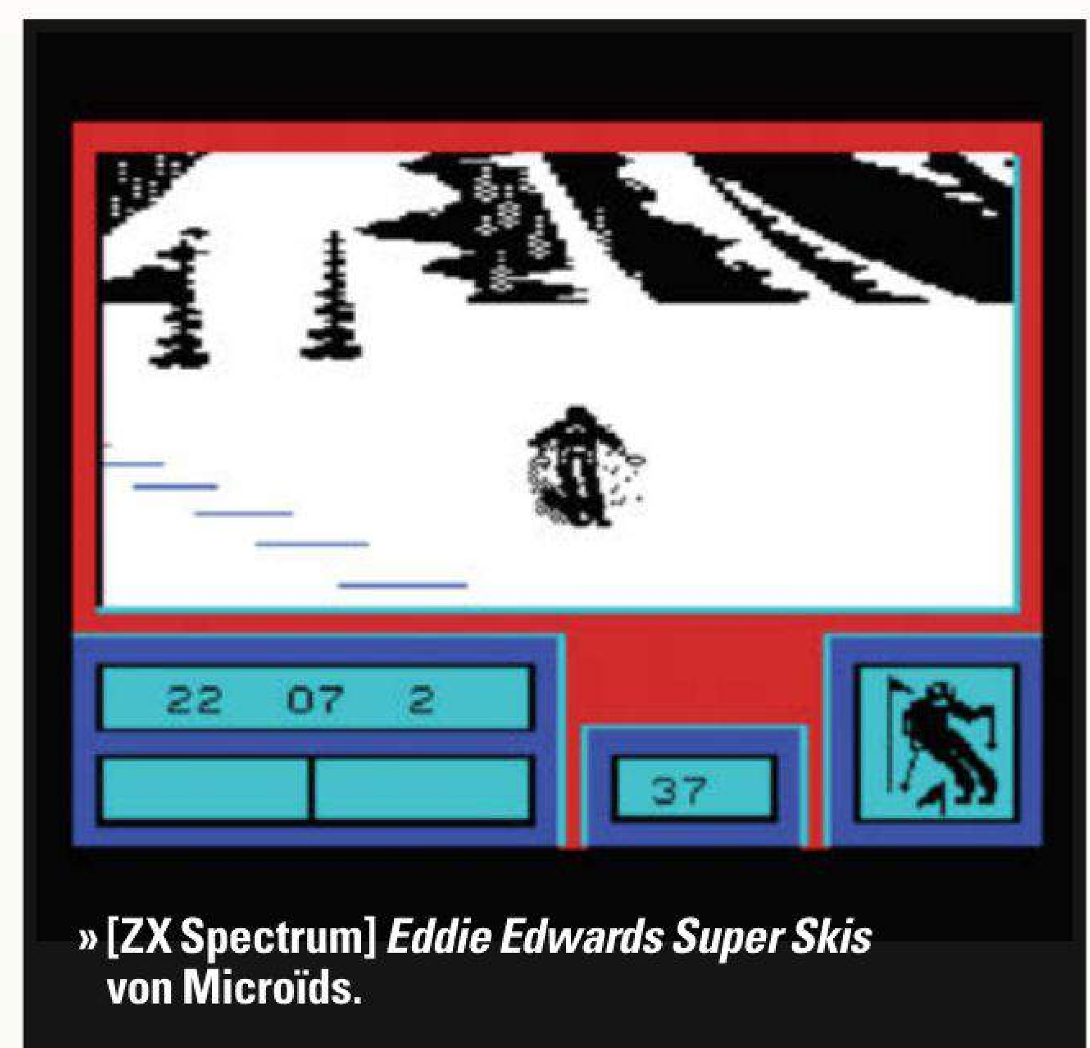


Als einer der führenden französischen Publisher warf Loriciels in den 80er Jahren nur so mit innovativen und erfolgreichen Titeln um sich. Eine Dekade später standen die Dinge für die Firma allerdings weniger gut, wie ein Blick in unsere Archive zeigt.

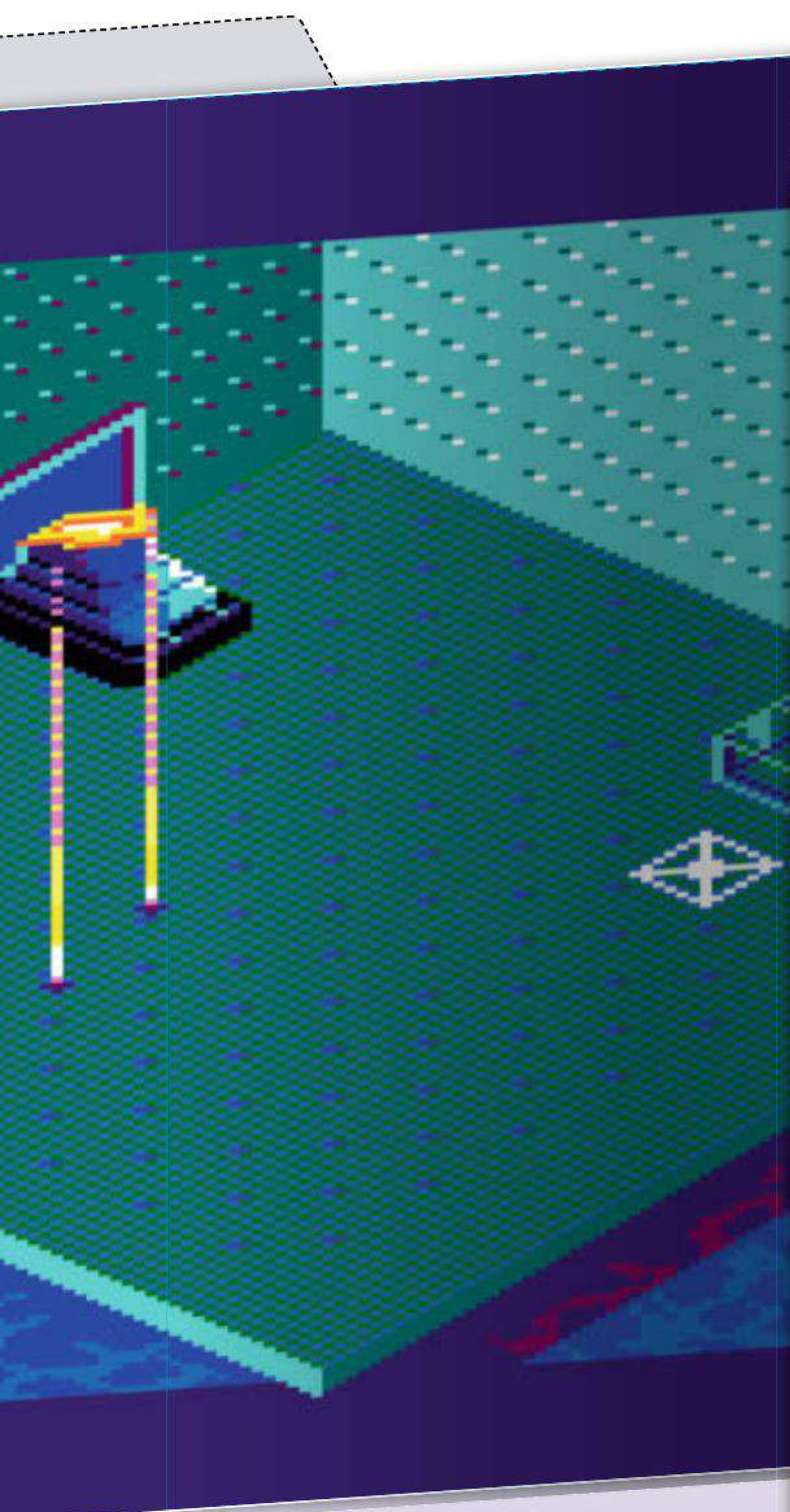
Im Jahr 1983 begannen auch die Hersteller in Frankreich allmählich das Potenzial zu erkennen, das in der in der Entstehung begriffenen Computerindustrie verborgen lag. Allen voran stand bei unseren Nachbarn der Oric-1, eine 8-Bit-Maschine für 2.500 Franc, was damals für viele das Äquivalent ihres Monatsgehaltes darstellte. „Für mich auf alle Fälle", lacht Programmierer Alain Fernandes, den wir zum Spiel befragen. „Aber das war immer noch günstiger als der C64, der ungefähr 7.000 Franc kostete." Bis Ende 1983 gingen vom Oric-1 mehr als 50.000 Exemplare über die Ladentheke, womit er der meistverkaufte Computer im Lande war.

Besonders für die Ungeduldigen war er das perfekte Gerät, wie uns Alain erklärt: „Der ZX Spectrum war genauso günstig, hatte aber eine Lieferzeit zwischen acht und zwölf Wochen."

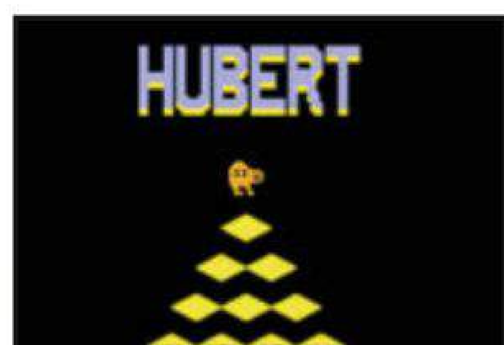
Laurant Weill, damals Eigentümer eines Pariser Computerladens namens Ellix, kam dies sehr entgegen, und er wurde zum größten Importeur des Oric in Frankreich. An den Tagen, an denen die Rechner zu ihm ins Geschäft geliefert wurden, bildeten sich auf der Straße mehrere Hundert Meter lange Schlangen. In den Augen dieser Kunden sah er dasselbe Leuchten, das er im Alter von 13 Jahren gehabt hatte, als sein Vater ihn mit zu der Computerkonferenz *Salon International De L'Informatique Du Bureau* (kurz Sicob) nahm und er dort die damals riesigen, eindrucksvollen Rechenboliden zu Gesicht bekam.



» [ZX Spectrum] *Eddie Edwards Super Skis* von Microïds.



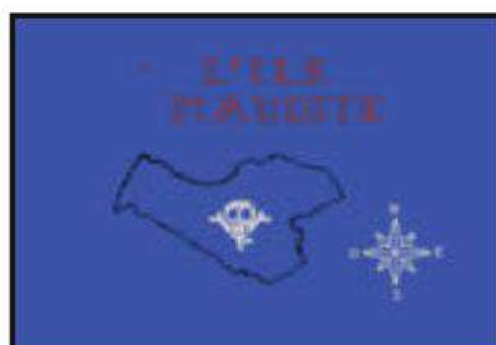




» [CPC] Woher kam wohl die Inspiration hierfür?



» [CPC] *Bumpy* war ungewöhnlich und bockschwer.



» [ZX Spectrum] *Cursed Diamond Island*, ein früher Titel von Loriciels.



» [CPC] *Turbo Cup* lag zum Sammeln ein Porsche 944 als Matchbox-Auto bei.

So kam es, dass Laurant nicht nur Informatik studierte und zu einem versierten Entwickler wurde, sondern auch mit Gleichgesinnten zu Hause auf dem Küchentisch einen eigenen Rechner bastelte. Das „TOM" genannte Gerät basierte auf einer 68000-CPU von Motorola mit 16 Bit aus dem Jahr 1979. Die Firmen, denen er das Gerät vorstellte, lehnten es allerdings mit der Begründung ab, sie wollten sich auf 8-Bit-Geräte konzentrieren. Dennoch lernte Laurant einiges dazu.

Als er und sein Freund Marc Bayle, ein Ingenieur, 1983 beschlossen, eine Firma zu gründen, waren sie zur richtigen Zeit am richtigen Ort. Sie entschieden, ihren Hauptfokus auf den Oric-1 zu legen, mieteten ein Büro in der Rue Lamandé im 17. Pariser Arrondissement und studierten den Markt, um herauszufinden, welche Art von Software und Spielen die Leute am liebsten hatten.

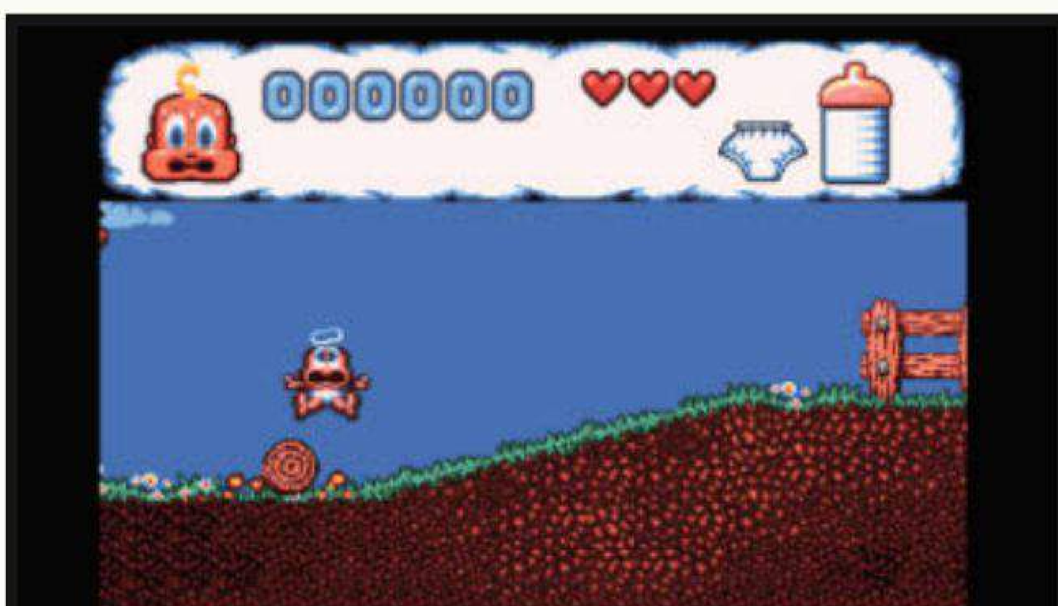
Laurant bat seine Partnerin Isabelle, die neue Firma als Marke eintragen zu lassen. Als Isabelle auf dem Amt eintraf, bemerkte sie, dass alle Namen auf der Liste, die Laurant und Marc ihr mitgegeben hatten, schon vergeben waren. Sie beschloss kurzerhand, die Firma unter dem Namen „Loriciels" eintragen zu lassen, von „logiciel" (dem französischen Wort für Software). Durch den Ersatz des „g" durch ein „r" war plötzlich das Wort „Oric" im Firmennamen ▶

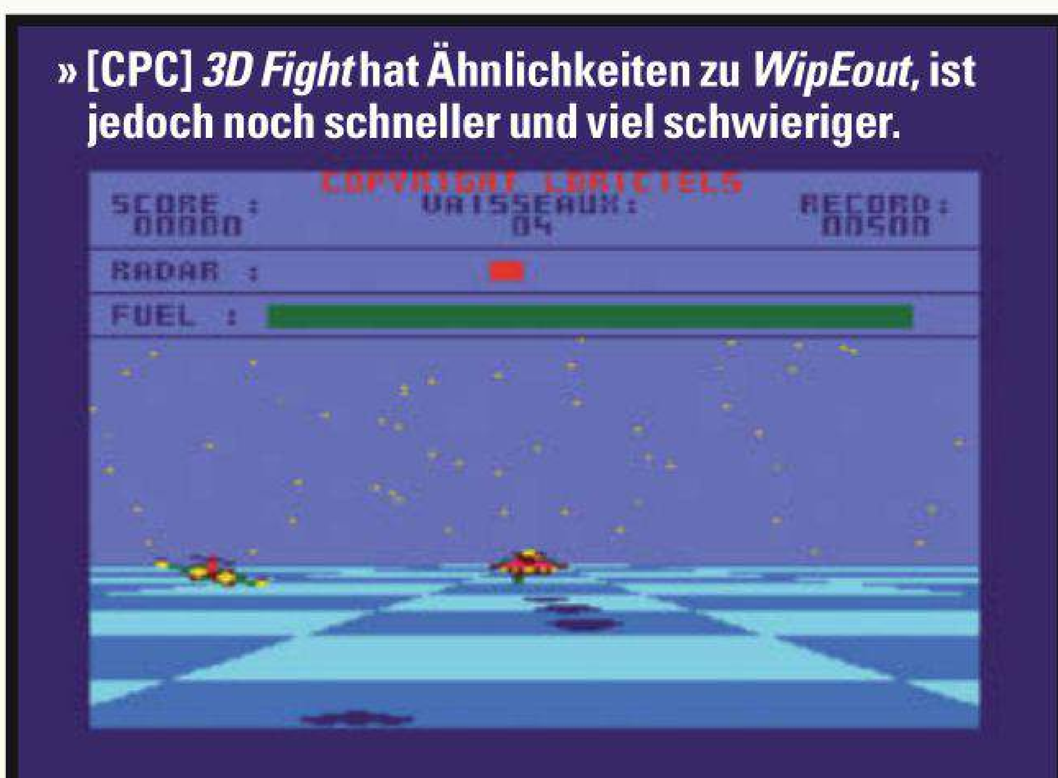
FAKTEN

- Der Name Loriciels war ein Mix aus „logiciel" (frz. für „Software") und „Oric".
- Die Firma war einer der frühen französischen Publisher, wie Infogrames und Titus.
- Mitbegründer Laurant Weill hatte einen Computerladen und importierte dort den Oric-1.
- Loriciels stellte nicht nur Spiele, sondern auch Sprach- und Lernsoftware her.
- Kurze Zeit später wurde eine Vertriebsabteilung namens Loridif gegründet.
- Die Achtziger waren die erfolgreichste Zeit für Loriciels.
- Laurant traf zweimal auf den Amstrad-Boss Alan Sugar.
- Loriciels war vor dem Konkurs einer der größten Spielehersteller Frankreichs.
- Die Programmierer waren technisch versiert und versuchten, die Spieler mit technischen Tricks zu verblüffen.
- Als die Firma sich von Loriciels in Loriciel umtaufte, wurde auch das Logo geändert.
- Die finanziellen Schwierigkeiten begannen mit dem Versuch, in den Konsolenmarkt vorzustoßen.
- Virtual Studio, der Nachfolger Loriciels, machte hauptsächlich Spiele für den Atari Jaguar.
- Loriciels veröffentlichte insgesamt etwa 150 Titel.

ZEITSTRAHL

- **1983** LORICIELS WIRD VON LAURANT WEILL UND MARC BAYLE GEGRÜNDET.
- **1983** PHILIPPE SEBAN KOMMT, UM DIE PUBLICITY-ABTEILUNG ZU LEITEN, KAUFT EINEN ANTEIL VON 50 % UND WIRD GESCHÄFTSFÜHRER.
- **1985** *L'AIGLE D'OR* ERSCHEINT UND WIRD ZUM BESTEN ADVENTURE DES JAHRES GEKÜRT.
- **1985** OBWOHL DER FOKUS ANFANGS AUF DEM ORIC-1 LIEGT, WIRD DER CPC 6128 IN FRANKREICH ZU EINEM HIT.
- **1985** LORICIELS BESCHLIESST, AUCH EDUTAINMENT-SOFTWARE ZU VERTREIBEN.
- **1986** EIN ERFOLGREICHES JAHR FÜR DIE FIRMA: ES ERSCHEINEN *BACTRON, SAPIENS* UND *MGT: THE MAGNETIK TANK.*
- **1988** LORICIELS LIMITED SOLL DIE SPIELE IN KOOPERATION MIT ELITE SYSTEMS NACH ENGLAND BRINGEN.
- **1989** DIE LIGHTGUN WEST PHASER ERSCHEINT ZU WEIHNACHTEN. SIE IST EINEM REVOLVER NACHEMPFUNDEN.
- **1989** DAS KNUDDELIGE *SKWEEK* GEWINNT DIE AUSZEICHNUNG „BESTES ACTION-SPIEL" IM MAGAZIN *TILT.*
- **1990** ERSTE ANZEICHEN VON PROBLEMEN TRETEN AUF UND LORICIELS STREICHT DAS „S" IM NAMEN.
- **1991** *SUPER SKWEEK* FÜR DAS SNES KANN DER ERFOLG DES VORGÄNGERS AUSBAUEN.
- **1992** *VAL D'ISÈRE CHAMPIONSHIP* (ODER *TOMMY MOE'S WINTER EXTREME: SKIING AND SNOWBOARDING* IN DEN USA) ERSCHEINT.
- **1992** LORICIEL MUSS WEGEN GROSSER FINANZIELLER SCHWIERIGKEITEN KONKURS ANMELDEN.
- **1993** AUS DEN ÜBERRESTEN ENTSTEHT VIRTUAL STUDIO, DAS ABER AUCH NICHT LANGE BESTEHT.
- **1994** VIRTUAL STUDIO SCHLIESST UND LAURANT WEILL GRÜNDET VISIWARE.


» [Amiga] *Baby Jo* war ein süßes Hüpfspiel, das aber auch Erwachsene süchtig machen konnte.



» [CPC] *3D Fight* hat Ähnlichkeiten zu *WipEout*, ist jedoch noch schneller und viel schwieriger.

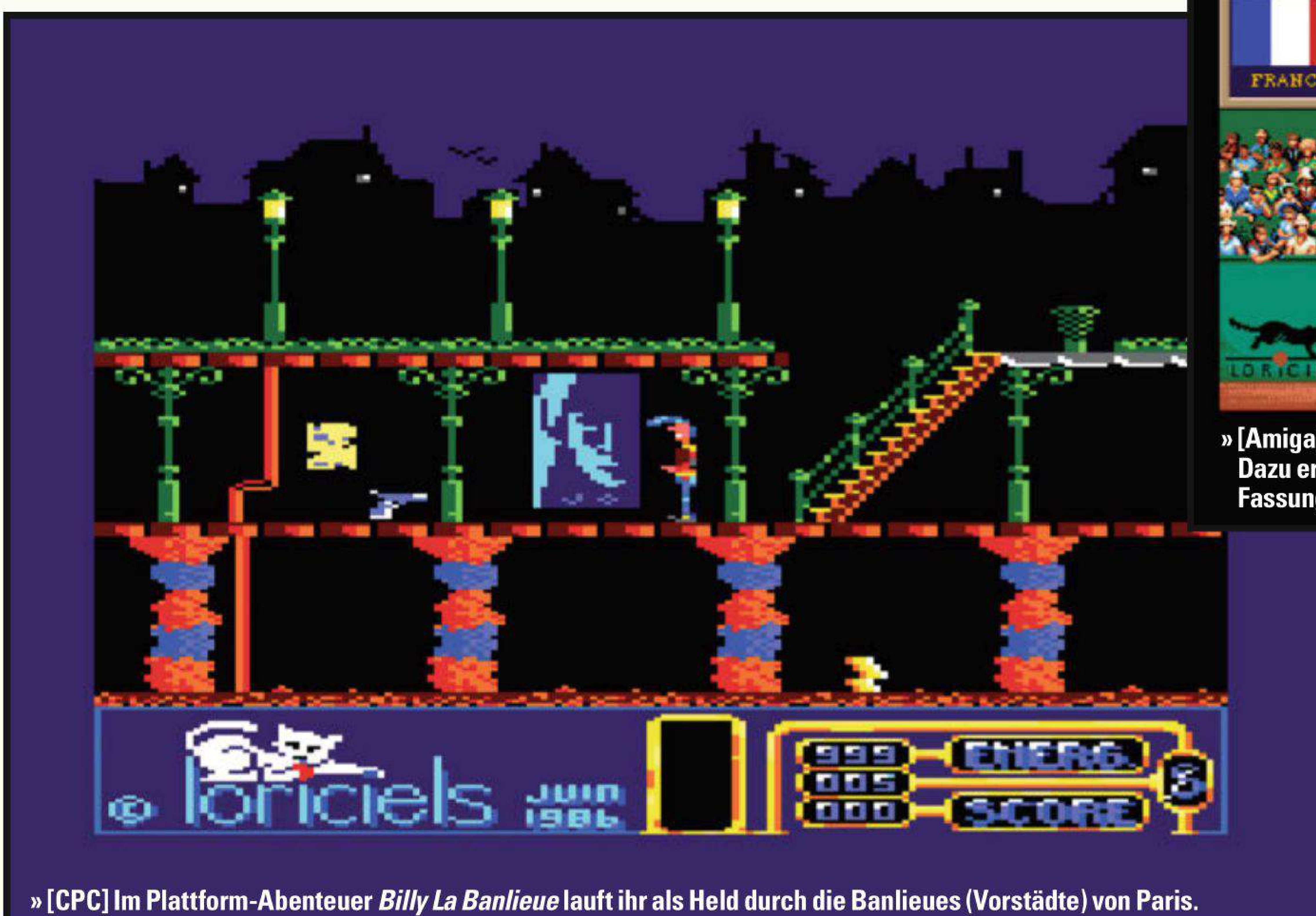
► enthalten, eine Hommage an den Rechner, der die beiden überhaupt erst zur Gründung animiert hatte.

Zunächst stellte Loriciels einige Programmierer ein, darunter Laurent Benes, der für das Textadventure *Le Mystère De Kikekankoi* verantwortlich zeichnete, Carlo Perconti, der *Jeep* entwickelte, Pierre Faure (*Citadelle*) oder Éric Chahi, der *Doggy* erschuf. Die Firma veröffentlichte in der ersten Zeit eine Flut von Titeln für den Oric-1, legte aber bald auch Spiele für andere Plattformen auf. So entwickelte etwa Carlo Perconti eine *Q*bert*-Variante namens *Hubert* für den C64, Vincent Baillet schuf *Jeu De Dames* für den Thomson MO5 und Bertrand D'Armagnac und Frédéric Baille programmierten *Le Diamant De l'Île Maudite* für den Schneider CPC.

Besonders Vincent Baillet blieb Loriciels lange Jahre verbunden und hatte bei vielen wichtigen Titeln seine Hände im Spiel. Er programmierte schon, seit er 14 Jahre alt war, und erstellte Spiele für den Taschenrechner Texas T157 mit ganzen 49 Byte Speicher. „Ein wenig später kaufte sich ein Freund von mir einen Tandy TRS80", erzählt er uns. „Das war ein fantastisches Gerät mit 16 KByte Speicher und einem Kassettenrekorder zur Datensicherung. Wir programmierten darauf Lösungswege für verschiedene Rätsel aus Zeitschriften."

Vincents Leidenschaft für das Brettspiel *Othello* veranlasste ihn, weiterzuprogrammieren. Er entwickelte Versionen des Spiels für den HP41C und den ZX81, bevor er auf dem Oric-1 weitermachte. Schließlich traf er Laurant, der nach Software zum Veröffentlichen suchte. „Ich hatte das Programmieren immer nur als Hobby betrachtet", sagt er. „Mir war nicht klar, dass ich in Zukunft damit Geld verdienen würde. Doch ich kam von Laurant mit meinem ersten Entwicklervertrag zurück."

Und das genau zur richtigen Zeit. Innerhalb von 15 Monaten wurde aus Loriciels der führende Publisher in Frankreich mit 200.000 verkauften Spielen und 12 Millionen Franc Umsatz. Es gab nun eine Marketing- und eine PR-Abteilung. Loriciels konnte mit dem Titel *L'Aigle D'Or* große Erfolge feiern, in dem der Spieler



» [CPC] Im Plattform-Abenteuer *Billy La Banlieue* lauft ihr als Held durch die Banlieues (Vorstädte) von Paris.



» [Amiga] *Tennis Cup* hatte einen Split-Screen-Modus. Dazu erschien ein Nachfolger sowie eine PC-Engine-Fassung namens *Davis Cup Tennis.*


» [CPC] *Maracaibo* sieht gut aus, ist aber eher öde. Ihr befreit gefangene Taucher aus Käfigen.



ENTENTE CORDIALE

Wie die Spiele von Loriciels über den Kanal kamen.

1987 wollte Loriciels auf den britischen Markt expandieren, während Elite Systems gerade seine Entwicklungs- von der Publishing-Abteilung abgespalten hatte. Letztere konnte mehr Titel abfertigen, als Elite selbst entwickeln konnte, und sah sich deshalb nach weiteren Produkten um. Und zwar speziell nach Firmen, die auf dem britischen Markt nach einem „Partner-Publisher" suchten – ähnlich wie beim Modell EA. „Wir hatten Loriciels schon im Auge und dachten uns, dass deren Originaltitel gut zu den Lizenzumsetzungen von Elite passen könnten", sagt Elite-Chef Steve Wilcox. „Die Neigung von Elite zu Lizenztiteln und Loriciels Originale resultierten in einer Vielzahl bemerkenswerter Gemeinschaftswerke wie dem unvergessenen *Eddie The Eagle's Super Ski* für Atari ST, Amiga und PC. Die Titel von Loriciels konnte dank der Zusammenarbeit mit Elite einige Achtungserfolge in England verbuchen. Aber es ist sicherlich auch so, dass wir deren Titel nicht als so wichtig erachteten wie unsere eigenen. Nach einer Weile trennten sich dann auch die Wege der beiden Firmen wieder."

einen wertvollen goldenen Adler finden sollte. Der Titel gewann die Gold-Auszeichnung des renommierten französischen Magazins *Tilt* und wurde zum besten Adventure des Jahres gekürt.

Im Jahr 1985 kam der Amstrad CPC 6128 heraus. Dieser Rechner fand seinen Weg in die Herzen vieler französischer Spieler und wurde zur primären Entwicklungsplattform für Loriciels in den verbleibenden Jahren der 80er. Vincent entwickelte den intergalaktischen Action-Titel *3D Fight* für den CPC, während er noch studierte. „Ich programmierte lieber Spiele, als Elektronik zu büffeln", bekennt er. „Also rief ich Laurant an und fragte ihn nach einem Vollzeitjob. Er sagte ja, und das war der Beginn meiner langen Karriere in der Videospielindustrie."

Loriciels stellt viele junge, talentierte Entwickler wie Vincent ein. „Es war damals nicht schwer, einen Job zu finden", verdeutlicht Alain. „Man musste nur ein Spiel für die erfolgreichste Plattform programmieren und eine Firma auf einer Messe treffen. Nach ein paar Veröffentlichungen lief der Rest von alleine." Da formale Qualifikationen dabei kaum eine Rolle spielten, waren die Teams oft ziemlich zusammengewürfelt. „Die meisten hatten das Programmieren nicht wirklich gelernt", erinnert sich Vincent. „Einer meiner Kollegen war gelernter Konditor, ein anderer ein Mechaniker. Fast keiner hatte einen Abschluss. Alle waren jedoch hoch motiviert und mit Leidenschaft bei der Sache."

Viele aus der neuen Belegschaft favorisierten den CPC. „Er wurde in Frankreich zu einem richtigen Erfolg – vermutlich, weil er mit einem TV-Monitor verkauft wurde", fährt Vincent fort. „Das Programmieren dafür war zudem einfach, sauber und machte viel Spaß." Auch *L'Aigle D'Or* wurde auf das Gerät portiert und konnte dort mit aufgemotzter Grafik und Sound glänzen.

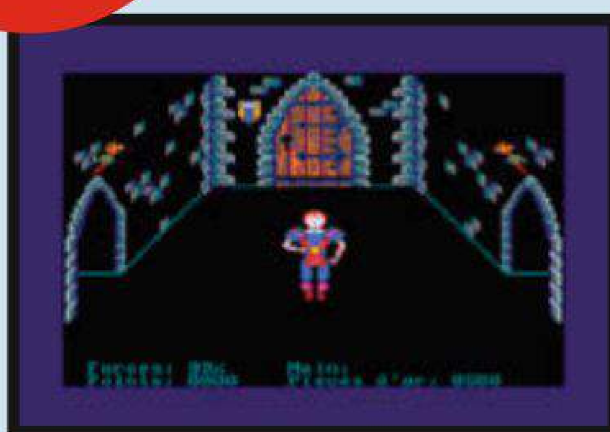
Loriciels vergrößerte sich schnell. „Wir verdoppelten uns etwa jedes Jahr", freut sich Vincent. Die Programmierer konnten etwa drei bis fünf Titel pro Jahr entwickeln und so einen steten Ausstoß an guten Spielen gewährleisten, wobei die Kernpunkte eines jeden Stücks Software immer zuerst mit Laurant abgesprochen werden mussten. „Danach konnten wir die meisten Aspekte selbst gestalten", sagt Vincent.

Schließlich zog Loriciels in größere Räumlichkeiten in einer westlichen Vorstadt von Paris um und begann, die internen Abläufe zu professionalisieren. „Zuerst machten wir gar keine Tests und veröffentlichten die Spiele einfach, wenn der Entwickler aus seiner Sicht ▶

» Innerhalb von 15 Monaten wurde aus Loriciels der führende Publisher in Frankreich. «

LORICIELS WAR EIN VOLLER ERFOLG

WEGWEISENDE SPIELE



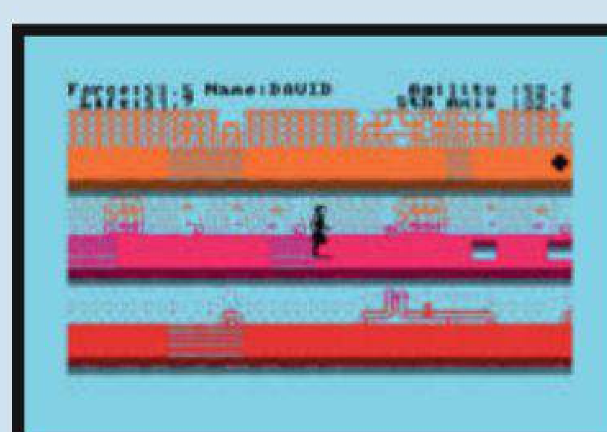
L'AIGLE D'OR 1985

Im Puzzlespiel *L'aigle D'Or* (deutsch „Der goldene Adler") für den Oric-1 müsst ihr in einer schummrig beleuchteten Burg nach einer gestohlenen Statue suchen. Besonders auf dem Schneider CPC glänzt der Titel dabei mit tollen Animationen. Dieser Titel zog die Aufmerksamkeit der Spieler auf sich und begründete Loriciels guten Ruf.



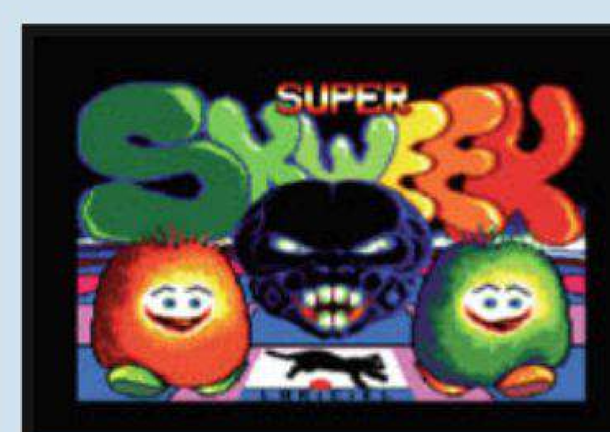
MGT: THE MAGNETIK TANK 1986

Bei *MGT* müsst ihr vorausdenken, um mit einem Panzer in den 55 isometrischen Räumen einer Raumstation die Ausgänge zu erreichen und das Gehirn zu zerstören, das die Kontrolle übernommen hat. Dabei kämpft ihr mit den Gesetzen der Trägheit, verschiebt Blöcke und versucht zu verhindern, dass der Panzer allzu sehr davondriftet.



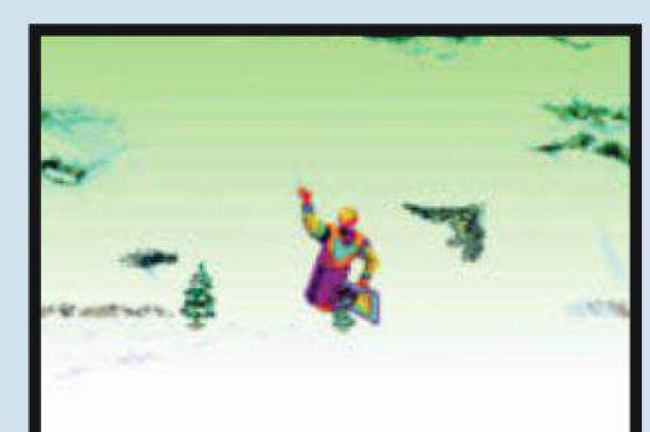
LE 5EME AXE 1985

Auch als *The 5th Axis* bekannt, bietet dieser überragende Plattformtitel flüssige Animationen und viele Gelegenheiten, die feindlichen Cyborgs zu vermöbeln. Ihr könnt euren Charakter mit Hilfe der Attribute Stärke, Gewandtheit und Lebenskraft selbst verändern, was die Kampfkraft, die Sprünge oder eben die Ausdauer entsprechend beeinflusst.



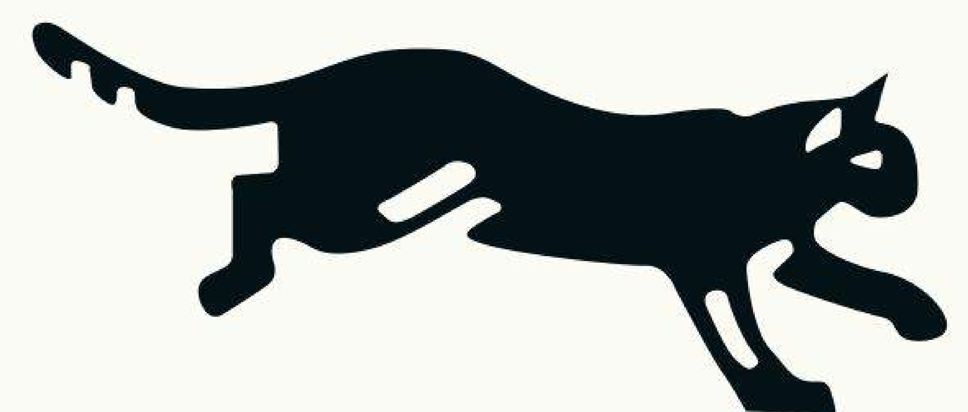
SUPER SKWEEK 1990

Skweek war schon 1989 ein Hit gewesen, doch beim ein Jahr später erschienenen *Super Skweek* konnte Loriciels die Intensität des Gameplays noch einmal deutlich steigern. Bei beiden müsst ihr um farbige Blöcke herumlaufen, um Feinden auszuweichen, doch bei *Super Skweek* könnt ihr zu zweit spielen und dabei jede Menge Waffen einsammeln.



VAL D'ISÈRE CHAMPIONSHIP 1994

Val d'Isère Championship, oder *Tommy Moe's Winter Extreme: Skiing & Snowboarding* in den USA, ist eine exzellente Ski-Simulation in 3D, die es ein bis zwei Spielern exklusiv auf dem SNES erlaubt, im Abfahrtslauf, Slalom oder Riesenslalom anzutreten. Das Spiel zeigt, dass Loriciels durchaus den Wechsel zu den Konsolen hätte schaffen können.





» [CPC] Bei *Bactron* musstet ihr 1986 mittels Enzymen einen von Viren geschundenen Körper heilen.

fertig war", erläutert Vincent. „Als die Spiele komplexer und die Kunden anspruchsvoller wurden, stellten wir ein kleines Test-Team zusammen. Das änderte vieles. Der Haupttester, Vincent Noiret, war sehr fordernd und machte den Teams ordentlich Druck. Das brachte einen spürbaren Qualitätssprung mit sich."

Auch in anderen Ländern konnten die Titel von Loriciels dank Vertriebspartnerschaften mit Brøderbund, Activision oder Elite Systems ansehnliche Erfolge verzeichnen. Im Jahr 1988 wurden mehr als 14 Titel für die 8-Bit-Systeme sowie für den Atari ST und den PC veröffentlicht, darunter *Sapiens* und *500cc Grand Prix*.

Loriciels machte sich auch einen Namen als innovatives Unternehmen: Sobald eine neue Technologie herauskam, griff man sie auf. Viele Entwickler liebten es, ihre Kunden mit grafischen Spielereien zu verwöhnen, wie etwa *bei Panza Kick Boxing*, das 1990 zum ersten Mal die Technik der Rotoskopie nutzte. Sogar eine Lightgun wurde für das Weihnachtsgeschäft 1989 entwickelt. Der in Taiwan produzierte *West Phaser* sah wie ein authentischer Revolver aus und wurde mit einem Spiel namens *Sheriff* ausgeliefert. Er kostete 349 Franc und konnte auch von Drittherstellern in ihren eigenen Spielen unterstützt werden.

Währenddessen vermied es die Firma, sich in der Welt der Lizenzen zu verlieren, und blieb ihren Stärken treu. Man verstand zwar, dass etwa die Engländer mehr an Ballerspielen interessiert waren als an Adventures, die auf der hiesigen Seite des Ärmelkanals produziert wurden. Loriciels focht das allerdings nicht an – wenn ein Spiel wie *Skweek* weltweiten Erfolg hatte, freute man sich. Und falls nicht, bereitete das den Firmenchefs keine schlaflosen Nächte.

Trotz großer Erfolge verließ Marc die Firma 1989, um sich Priams widmen zu können. Im folgenden Jahr wurde Loriciels von finanziellen Schwierigkeiten erschüttert, sodass es zu einer Umstrukturierung und einer kleinen Namensänderung kam: Das „s" wurde gestrichen und aus der Firma wurde Loriciel SA. Im Rückblick betrachtet war dies der Anfang vom Ende für die Firma. Vincent schweigt sich über die Dinge aus, die damals im Hintergrund vor sich gingen („Es gab Gerüchte, aber die kommentiere ich nicht"), doch es knirschte wohl im Gebälk.

Dennoch veröffentlichte Lorciel weiter Spiele und wagte den Sprung auf die 16-Bit-Plattformen. Dazu gibt Vincent wieder bereitwillig Auskunft: „Das Hauptproblem mit den 16-Bit-Rechnern war, dass wir in C programmieren mussten. Für uns Assembler-Spezialisten war das ein wenig komisch." Die Teams freuten sich jedenfalls über den Zuwachs an Speicherplatz. „Es gab auf einmal so viel Speicher! Der Atari ST hatte 512 KByte statt nur 64 KByte beim CPC", schwärmt Vincent. „Nach einer gewissen Lernphase machte das Arbeiten mit den neuen Geräten richtig Spaß."

Das Entwickeln für die Konsolen stellte sich allerdings als kniffliger heraus, nicht nur was das Programmieren anbelangte. „Die Hardware des SNES war sonderbar, erlaubte aber viele kreative Lösungen", erinnert sich Vincent. Bei den Publishern nahmen die Konsolen allerdings eine besondere Stellung ein, da es strenge Lizenzvorgaben gab und Vorauszahlungen die Regel waren. So hätte Loriciel in die Versuchung geraten können, einfach auf dem Amstrad CPC zu bleiben, der immer noch für 40 Prozent aller Software-Verkäufe der Firma verantwortlich zeichnete. Allerdings war der Untergang der 8-Bit-Systeme schon deutlich am Horizont sichtbar.

„Einige CPC-Titel verkauften sich noch sehr gut", erzählt Vincent. „Ich mochte ins-

WO SIND SIE HEUTE?



VINCENT BAILLET

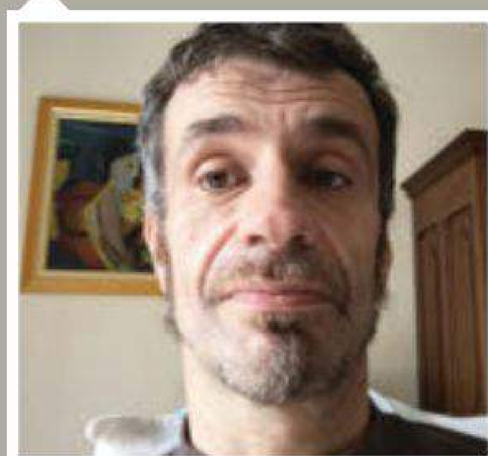
Nachdem er seinen Job als Produzent bei Loriciel 1994 aufgab, ging er zunächst bis 1999 zu Sony Psygnosis, um dort ein vierzig Mann starkes Entwicklungsteam zu leiten. Danach wechselte er zu Infogrames und arbeitet aktuell als Selbstständiger.

LAURANT WEILL

Laurant gründete 1994 Visiware und ist nun schon über zwanzig Jahre bei der Firma. Visiware arbeitet für Sky Digital und entwickelt Technik, die es den Zuschauern ermöglicht, etwa bei *Wer Wird Millionär* von zu Hause mitzuraten.

JEAN-FRANÇOIS GRAFFARD

Er war zwar anfangs nicht sonderlich scharf auf eine Karriere in der Spieleindustrie, doch durch die Arbeit bei Lorciel/Virtual Studio und später gemeinsam mit Laurant bei Visiware änderte sich dies. Seit 2009 ist er als Senior Game Designer bei Ubisoft angestellt.





ALAIN FERNANDES

Alain portierte 2014 *Titan* auf die PlayStation Vita, den Browser, den PC und den Mac und arbeitete in seiner 35-jährigen Karriere unter anderem für Titus, Ubisoft, Renders, Ocean France, Mindscape und Otaboo.

JAMES HARTSHORN

James verließ 1991 Ashminster Computing und wechselte als Graphic Artist zu Cygnus Software, CAJJI Software, Codemasters und der IDA Creative Group. Er hatte jedoch immer Probleme, seine Tätigkeit als Sänger mit seiner Arbeit als Grafiker zu verbinden. Heute arbeitet er bei Rendition Software und gibt an den Wochenenden Konzerte.






» [Amiga] Ihr steht auf Mechas, die sich auch mal in Flugzeuge verwandeln können? Dann schnappt euch *Thunder Burner*!


» [CPC] *Skweek* war einer der erfolgreichsten Titel für Loriciels und rief einige Nachfolger bis in die Neunziger hervor.

» Zuerst machten wir gar keine Tests und veröffentlichten die Spiele einfach, wenn der Entwickler fertig war. «

VINCENT BAILLET ÜBER QUALITÄTSSICHERUNG

besondere *MGT*, *Bactron* und *3D Fight*. Aber die Firma musste den nächsten Schritt wagen. Als wir anfingen, für Konsole zu entwickeln, wurde es schwierig, fast nur in Frankreich nennenswerte Verkäufe zu erzielen. Die Vorgaben von Nintendo gaben eine Menge Stückzahlen vor, und dafür war der französische Markt deutlich zu klein." Obwohl Loricel noch *Baby Jo*, *Guardians* und *Thunder Burner* für die Home Computer und *Panza Kick Boxing* und *Copter 271* für Amstrad GX4000 herausbrachte, orientierte sie sich immer stärker in Richtung Sega und Nintendo.

Wirtschaftlich geriet Loriciel in eine immer größere Schieflage. Die Gerüchte mehrten sich, dass die Produktion von *Val d'Isère Championship* für das SNES zu teuer gewesen sei. Dem widerspricht Vincent deutlich und sagt: „Es war eine günstige Produktion mit einem kleinen Team und kurzer Entwicklungszeit. Es verkaufte sich gut!" Außerdem besteht er darauf, dass Loriciel „schon vor diesem tollen Projekt ein finanzielles Problem hatte". Doch am Ergebnis änderte das nichts: Loriciel sah sich bald darauf gezwungen, Konkurs anzumelden. Dies geschah nur einen Tag nachdem ein neuer, nur 23 Jahre alter Entwickler bei der Firma angefangen hatte: Jean-François Graffard. „Ich kam ganz am Schluss dazu. Das konnte meinen Enthusiasmus allerdings nicht bremsen", erzählt er uns.

Jean-François arbeitete an einem vertikal scrollenden Action-Adventure, das auf dem Roman *Die Drei Musketiere* von Alexandre Dumas basierte. Laurant hoffte, dass der berühmte Name und die Tatsache, dass das Copyright für das Buch abgelaufen war, eine tolle Chance für Loriciel wäre. Jean-François fiel die Rolle des Leveldesigners zu. Das Spiel sollte für SNES und Mega Drive erscheinen.

Obwohl Loriciel nach dem Konkurs als Virtual Studio wiedergeboren wurde, das die meisten der früheren Angestellten übernahm, wurde *The Three Musketeers* letzten Endes gestrichen. „Leider war es das mit dem Traum", bedauert Jean-François. Das Ende von Loriciel führt er darauf zurück, dass der Entwickler/Publisher nicht mit der sich verändernden Spielelandschaft Schritt gehalten habe. Das zeige auch sein eigenes Projekt: Außer ihm arbeitete nur ein Grafikdesigner an dem Titel. „Die Spielewelt veränderte sich und verlangte einen veränderten Entwicklungsprozess, bei dem mehr Wert auf Management und weniger auf Handwerkskunst gelegt werden musste", merkt Jean-François an.

Dennoch genoss er seine letzten Monate bei Loriciel. „Die Atmosphäre im Büro war immer noch hervorragend", sagt er. „Es war, als ob Freunde etwas zusammen unternahmen, das ihnen großen Spaß machte. Wir unterhielten uns dauernd über die Spiele, die wir mochten." Virtual Studio produzierte halbherzig einige Titel für Atari Jaguar, bevor es schließlich 1994 die Pforten endgültig schloss.

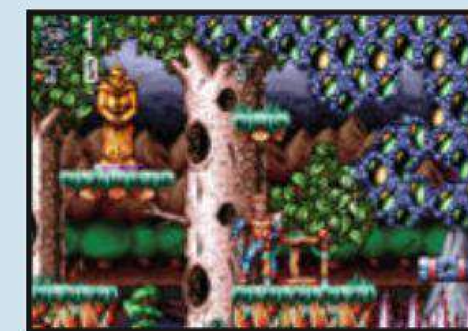
„Virtual Studio hatte eine andere Herangehensweise an Videospiele im Vergleich zu Loriciel. Für mich war das zwar interessant, aber nicht mehr berauschend wie früher", sagt Jean-François. Laurant gründete 1994 Visiware und stellte Jean-François dort ein. „Visiware war ein total verrücktes Projekt, faszinierte mich aber", erzählt dieser. „Sie stellten dort Spiele für Digitaldecoder her, die als nächste Revolution des Fernsehens angepriesen wurden. Ich wollte so schnell wie möglich dort einsteigen, was ich auch schaffte. Für mich der nächste Schritt meines persönlichen Abenteuers in der Spielebranche." *



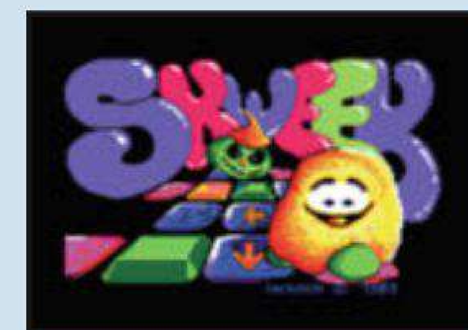
DIE DNS VON LORICIELS



DER ORIC-1
Ohne den Erfolg des Oric-1 und dessen Verkaufserfolg im Pariser Laden von Laurant Weill hätte es Loriciels wohl nie gegeben.



INNOVATION
Ob die 3D-Brille für *Jim Power: The Lost Dimension* oder die Frisbee, die *Disc* beilag: Loriciels war immer für etwas Neues gut.



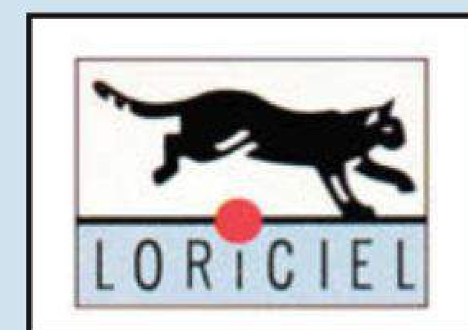
ORIGINALITÄT
Loriciels veröffentlichte lieber neuartige Titel für den französischen Markt als halbgare Lizenztitel.



L'AIGLE D'OR
Das herausragende Adventure sicherte für lange Zeit die finanzielle Zukunft von Loriciels.



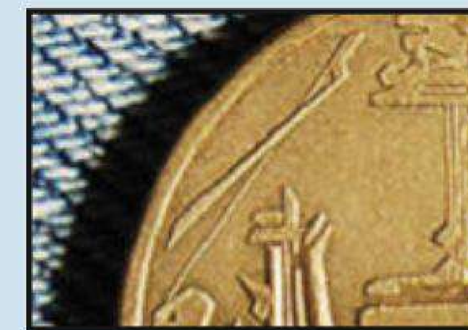
KOMMUNIKATION
Fast von Anfang an gab es eine Publicity- und Marketing-Abteilung, um die Spiele bekannt zu machen.



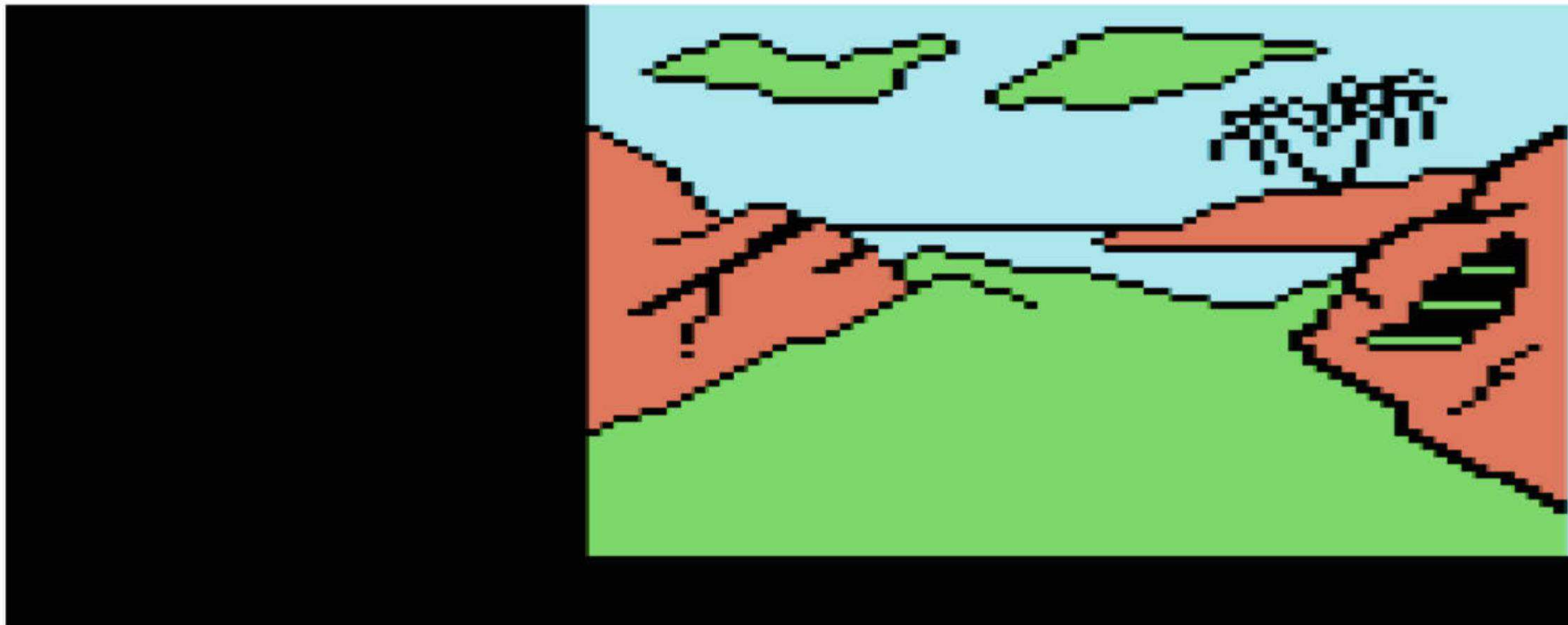
FRANZÖSISCH
Obwohl man versuchte, aussichtsreiche Titel zu exportieren, blieb Loriciels doch ein französischer Publisher, der den heimischen Markt sehr gut bediente, andernorts aber schwächelte.



TECHNOLOGIE
Loriciels ließ nicht nur die Lightgun *West Phaser* in Taiwan herstellen, sondern auch einen Joystick, den man an die Tastatur anstecken konnte.



FINANZIELLE PROBLEME
Der Wechsel auf die Konsolen gelang der Firma nicht, der Versuch führte letzten Endes zum Konkurs von Loriciels.



Infocom, Sierra, LucasArts: Namen, die für viele Retrofans für fantasievolle Stunden in fremden Welten stehen – mit viel Text und im Lauf der Jahre auch mit immer mehr Grafik. Doch in den 70er und 80er Jahren gab es neben den Genregrößen auch viele kleine Entwicklungsstudios, die den Hunger nach neuen Adventures zu stillen versuchten. Eines davon war Scott Adams' Firma Adventure International, die in ihren besten Zeiten schon mal drei Millionen US-Dollar Gewinn pro Jahr machte.

Die ersten Titel von Scott Adams gingen noch an mir vorbei, denn dabei handelte es sich um reine Text-Adventures für den in den USA schwer populären TRS-80, einen 8-Bit-Computer der Radio-Shack-Hausmarke Tandy. Scott Adams erkannte jedoch die Zeichen der Zeit und veröffentlichte Anfang der 80er Jahre mit bunten Grafiken aufgefrischte Versionen etlicher seiner zwölf Adventure-Klassiker aus den 70ern. Besonders angetan hatte es mir hierbei *Pirate Adventure*, das ich auf dem C64 gespielt habe – auch, wenn die Grafik verglichen mit den anderen Systemen wohl am schmucklosesten war.

Los ging das Abenteuer in einer Wohnung im London der Gegenwart. Hier entdeckte ich ein altes Buch, das Hinweise auf eine Insel enthielt, auf der Pirat Long John Silver zwei Schätze vergraben hatte – und die ich selbstmurmelnd einsacken wollte. Dumm nur, dass ich mich nicht nur mit dem Zauberwort „YOHO" auf tropische Inseln versetzen konnte, sondern dass dort auch noch Piraten, Krokodile und andere Gefahren lauerten …

Auch wenn die Rätsel des Spiels nebst Zwei-Wort-Parser für heutige Verhältnisse recht simpel waren: Mein Freund Arne und ich nutzten tagelang jede nur erdenkliche Schulunterrichtspause, um über das Piratenabenteuer zu sinnieren, mögliche Lösungen für dessen Rätsel zu finden und diese dann nachmittags wieder daheim (und möglicherweise noch vor den Hausaufgaben) am C64 auszuprobieren. Waren unsere Ideen von Erfolg gekrönt,

Pirate Adventure

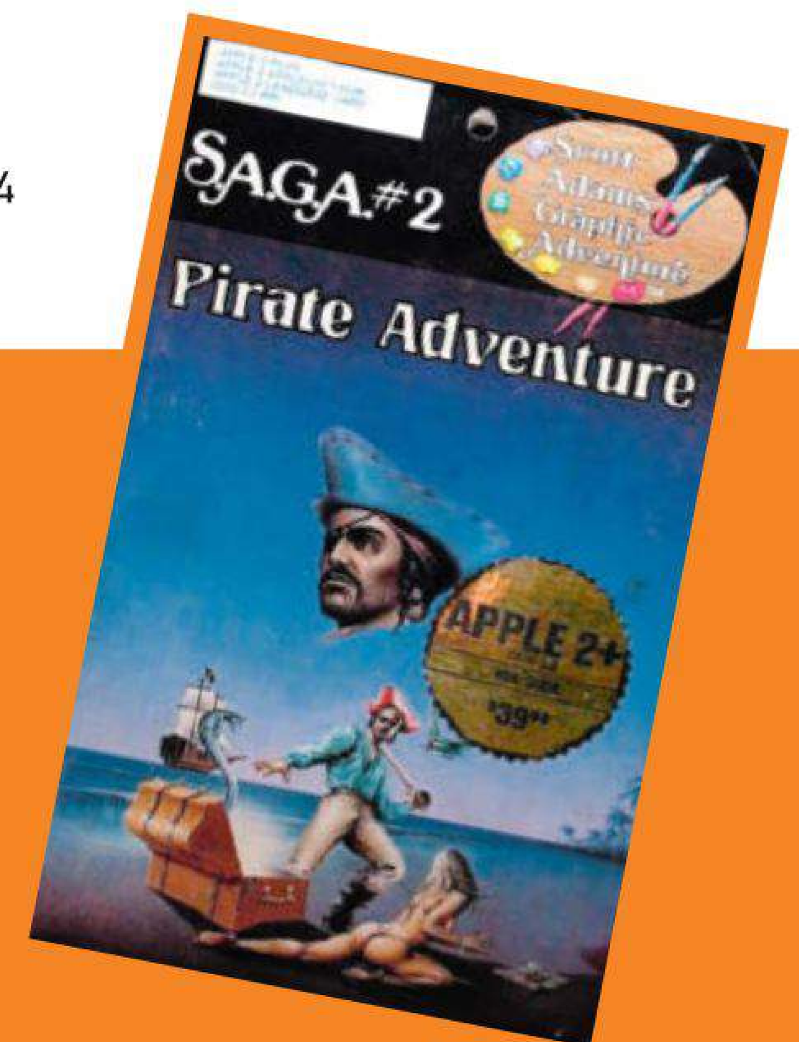
» RETRO-REVIVAL

SCOTT ADAMS' ZWEITE SAGA.



Von Roland Austinat

» PUBLISHER: ADVENTURE INTERNATIONAL
» ERSCHIENEN: 1982
» HARDWARE: APPLE II, ATARI 400/800, COMMODORE C-64



Pirates
in the

it.

ght.Maybe



folgten Festnetztelefonkonferenzen über das weitere Vorgehen – ganz großartig! Weniger großartig: Der inoffizielle Nachfolger *Return to Pirate's Island* kam 1983 nur für den TI-99/4A heraus, den weder Arne noch ich noch sonst einer meiner Freunde besaßen. Dieser Abstecher zur Pirateninsel blieb uns also verwehrt.

In den USA wurden derweil auch große Firmen auf Scott Adams aufmerksam: Ein Deal mit Marvel führte sogar zu Abenteuern mit den Superhelden Hulk und Spiderman. Doch die Konkurrenz schlief nicht und verpasste ihren Spielen dank tieferer Taschen und mehr Manpower immer bessere Optik. So schloss Adams schließlich nach rund zehn Jahren seine Firma und verdingt sich seitdem als Programmierer ernsthafter Anwendungen. So ganz lässt ihn seine verspielte Vergangenheit aber nicht los: Im Jahr 2000 erschien *Return to Pirate's Island 2* für Windows-PCs – ich erinnere mich noch, wie ich das diesmal reine Text-Adventure für die *PC Player* getestet habe. Eine Wertung von 65 Punkten mag niedrig klingen, aber bei der gestrengen *PC Player* lag der Durchschnitt bei 50 statt 75 Punkten. Retro-Fans sollten das Spiel auf jeden Fall ausprobieren.

2003 begann Scott Adams mit der Arbeit an einem weiteren Spiel, doch dessen Fertigstellung zog sich in die Länge. Erst nachdem ihn auf vielen Classic-Gaming-Konferenzen seine Fans ausreichend zur Weiterarbeit ermuntert hatten, veröffentlichte Adams 2013 mit *The Inheritance* sein bislang letztes Text-Adventure – deutlich erweiterter Parser und Soundeffekte inklusive.

Wer heute die Abenteuer von Adventure International ausprobieren möchte, steuert am besten Scott Adams' Homepage *www.msadams.com* an. Dort erfährt man einiges über den inzwischen 64 Jahre alten Designer, der darauf außerdem eine Link-Sammlung von kostenlos im Browser spielbaren Versionen seiner Spiele pflegt. Außerdem berichtet er in einem Blog von seinen Abenteuern in zahlreichen MMOs wie *Der Herr der Ringe Online* und *EverQuest 2*. Einmal Spieler, immer Spieler. *

Historie

Discw

Gregg Barnett und Chris Bateman verraten Retro Gamer, wie sie Terry Pratchetts Universum in eine Adventure-Trilogie verwandelten.

Terry Pratchett, der vor zwei Jahren starb, schrieb über 70 Bücher. Die bekanntesten spielten in der Scheibenwelt, und die ist sowohl fiktionales Abbild als auch Parodie unserer Welt: von Hollywood und Journalismus über Shakespeare, Lovecraft und Rockmusik bis hin zu Kommerzialisierung, Religion und Politik. Diese Bandbreite könnte als Erklärung dafür dienen, dass sich die Scheibenwelt-Videospieltrilogie so wild veränderte. Die ersten beiden Spiele sind typische Vertreter der 90er-Jahre-Adventures: respektlos, farbenfroh, voll von Scherzen, Wortwitzen und albernen Dialogen sowie bizarren Objekträtseln. Im dritten Teil dominiert eine düstere, nachdenkliche Detektivgeschichte. Albernheit und Klamauk (allerdings nicht der Humor) wurden über Bord geworfen zugunsten einer tiefgründigeren Geschichte und komplexerer Charaktere, deren Lügen wir aufdecken müssen.



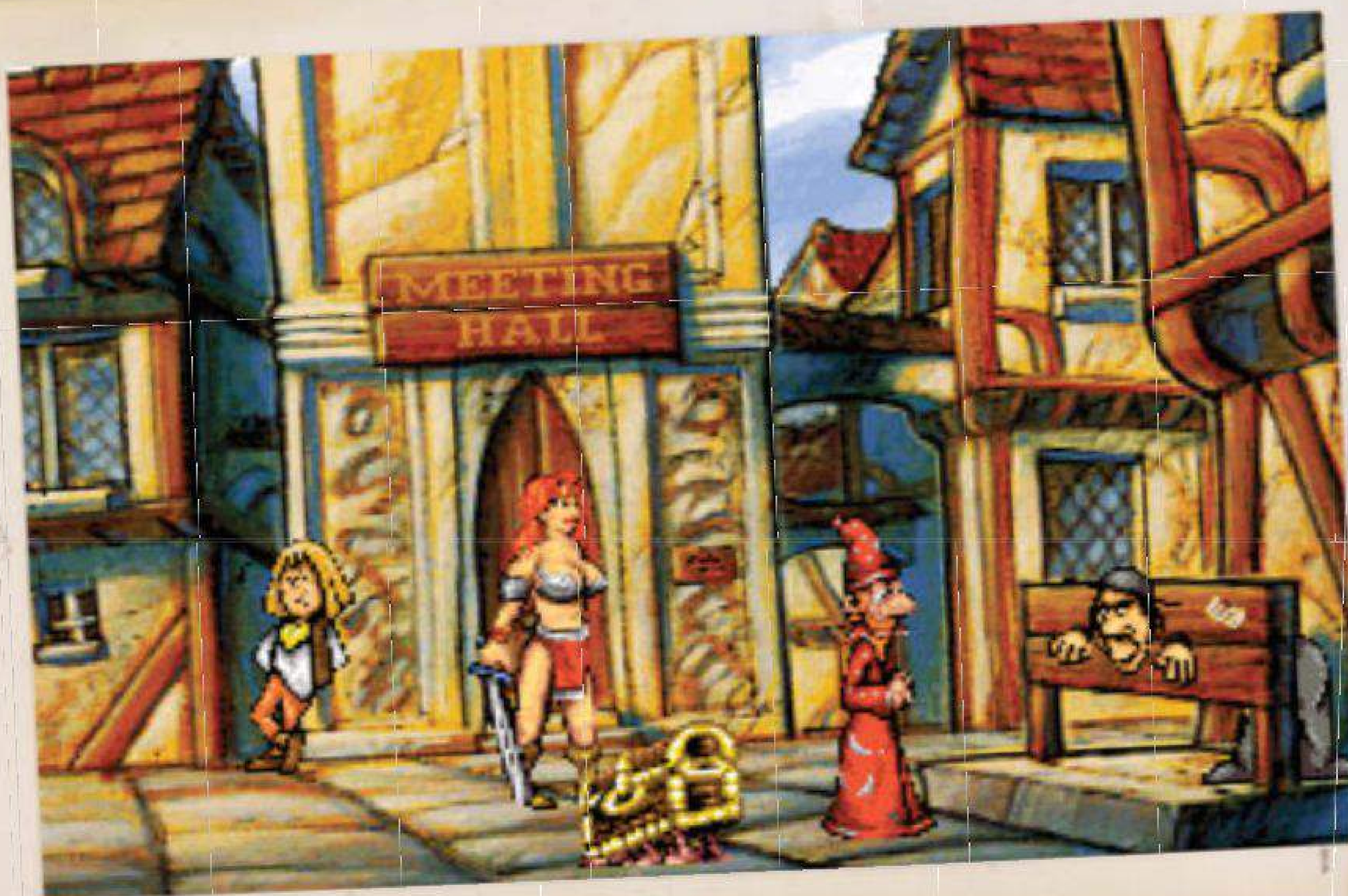
» [PC] Das erste *Discworld* war vergleichsweise düster.

Adventures laden generell zum Experimentieren ein. Frei von den Zwängen, denen andere Spielegenres unterliegen, geben uns Adventures Raum, um zu verschnaufen und umfangreiche Spielewelten zu erleben. Ideale Bedingungen also für eine Umsetzung von Terry Pratchetts Werk.

Doch der Autor zierte sich. Er behütete seine Scheibenwelt, und egal wie viel Geld ihm Publisher boten, wollte er nicht riskieren, dass eine Umsetzung – wie viele andere Lizenzierungen – als Videospieleschrott endet. „Ziemlich viele Publisher hatten Terry mit dicken Schecks gelockt“, erzählt Gregg Barnett, Mitgründer von Perfect Entertainment und Kreativchef der ersten beiden *Discworld*-Spiele. „Daran war er aber nie interessiert. Er wollte jemanden, der sein geistiges Eigentum verstand und respektierte.“ Als Barnett entschied, dass *Discworld* das Debütspiel von Perfect Entertainment werden sollte, bestand seine Aufgabe nicht darin, Pratchett Geld anzubieten, sondern ihm zu zeigen, dass er sich für die Scheibenwelt interessierte.

In frühen Gesprächen bot Barnett Pratchett an, das Spiel noch vor dem Abschluss der Verhandlungen zu designen. „Wir entwickelten es praktisch von Anfang bis Ende so, wie es später umgesetzt werden sollte“, sagt

WORLD



» [PC] Truhe verfolgt euch in *Discworld* und *Discworld II* und dient als wandelnde Ablage.



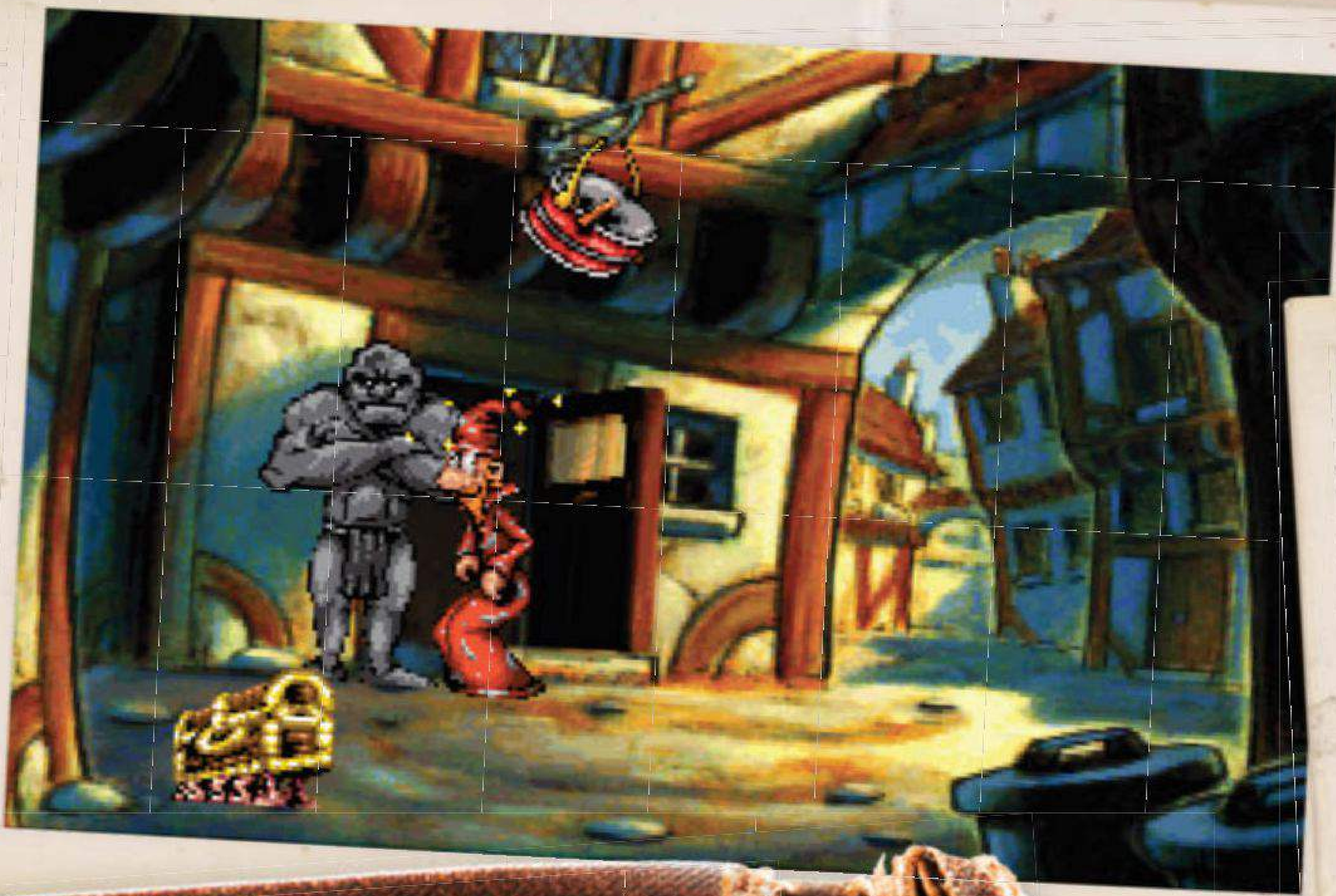
» [PC] Verständnis und Liebe für Pratchetts Werk – deshalb durfte Perfect *Discworld* entwickeln.

Barnett. Das sei zwar nicht einfach, bei einem Adventure aber durchaus möglich. „Die Geschichte, Handlung und Rätsel kann man alles im Voraus planen. Das tat ich, zeigte es Terry, und er sagte ja", erzählt Barnett.

Eine Menge Dinge aus dieser Ausarbeitung schafften es doch nicht ins Spiel, darunter auch ein Rollenspielelement, Patzer nach Drehbuch und ein Stuntdouble für Rincewind. Auch wenn diese Dinge Barnett gefallen hatten, waren sie letztlich unwichtig. „Terry unterschrieb hauptsächlich deshalb, weil wir keinen Ruhm für sein Werk haben wollten, sondern es als sein Eigentum verstanden", erzählt Barnett.

Er enthüllt, dass er zunächst Sierra On-Line ansprach, um *Discworld* zu veröffentlichen. Die Firma hatte eine starke Adventure-Vergangenheit. „Ich sprach mit [den Sierra-Gründern] Ken und Roberta Williams, als sie irgendwo in den kalifornischen Bergen waren", erinnert er sich. Man einigte sich auf eine Nutzung der Sierra-Engine, mit der Perfect die nächsten drei Monate arbeitete. Als Sierra gerade einige ▶



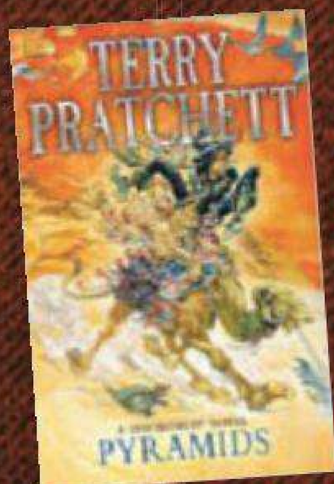




» [PC] Wie in den Romanen: Rincewind zieht Ärger förmlich an.

VOM BUCH ZUM SPIEL

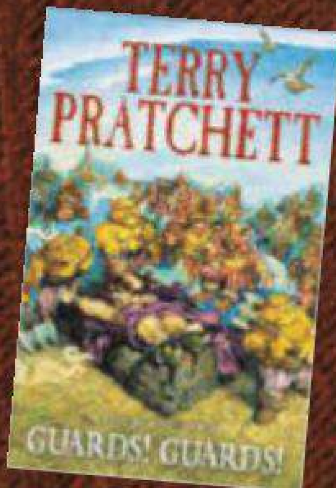
Diese Romane dienten als Grundlage.



PYRAMIDEN

1989

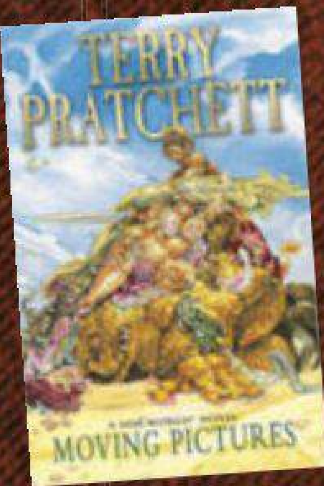
■ Chris Bateman erarbeitete für Teil 3 ein Konzept anhand dieses Romans. Dann entschied man sich jedoch für das Noir-Thema.



WACHEN! WACHEN!

1989

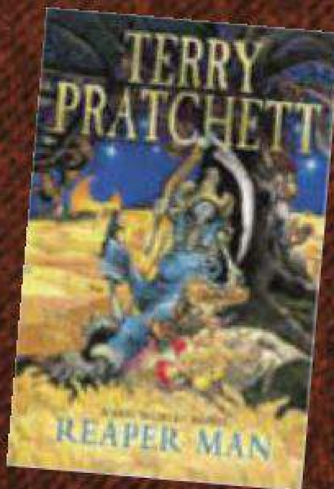
■ Der Roman über eine Bruderschaft, die einen Drachen herbeiruft, um Ankh-Morpork zu kontrollieren, war Inspiration für das erste Spiel.



VOLL IM BILDE

1990

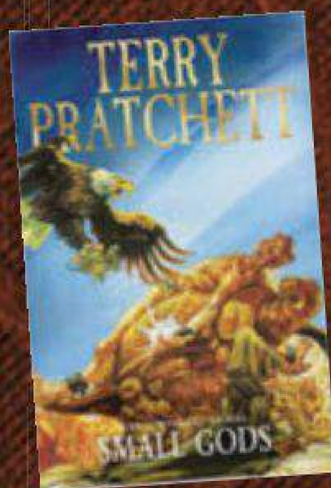
■ Holy Wood und die Kino-Anspielungen in *Discworld 2* stammten aus dieser Parodie auf die Filmindustrie.



ALLES SENSE

1991

■ *Discworld 2* handelt vom Verschwinden von Tod und den daraus resultierenden Folgen.



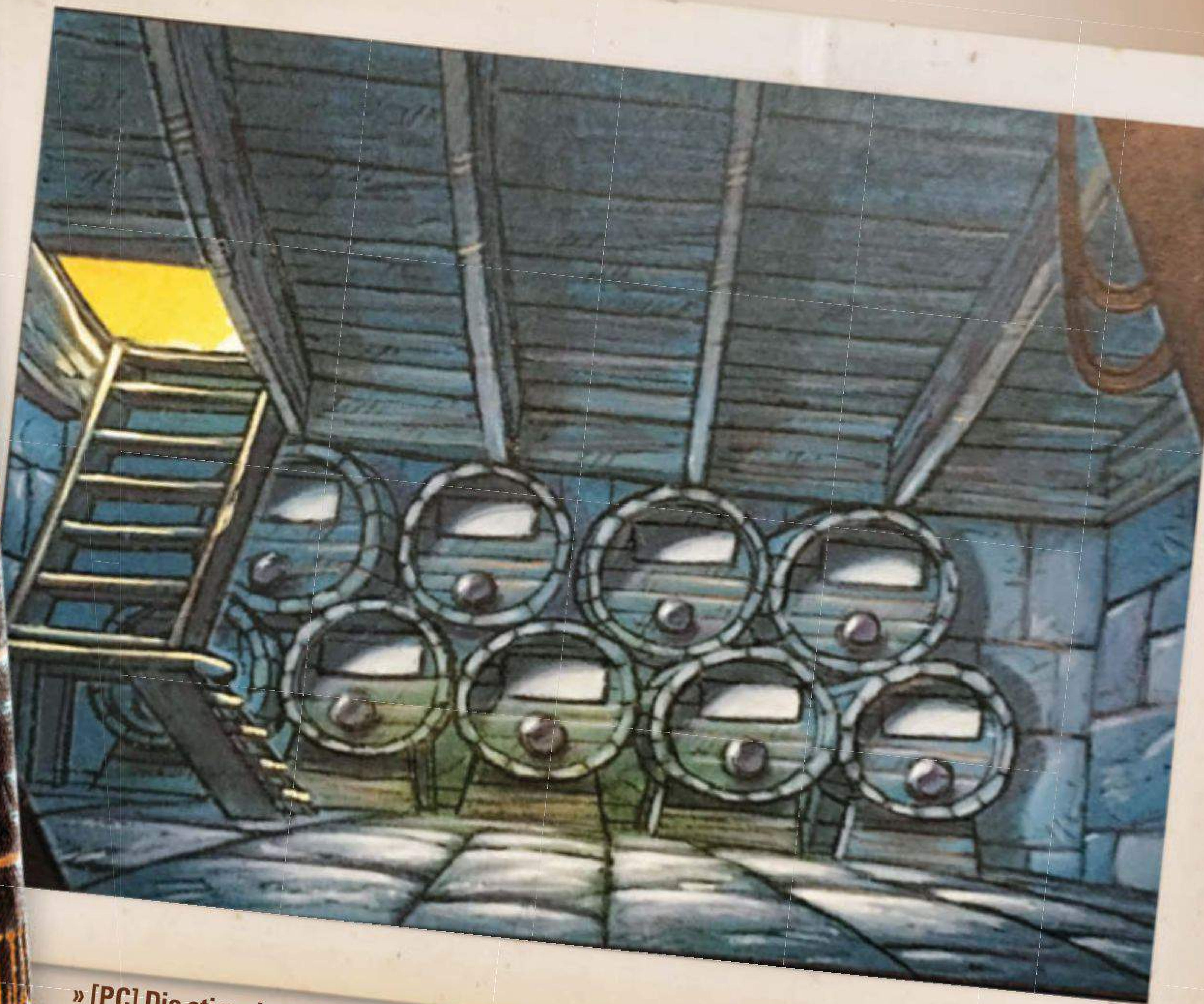
EINFACH GÖTTLICH

1992

■ *Discworld Noir* beruft sich trotz eigener Geschichte auf Ideen aus den Büchern, etwa der Mythologie dieses Romans.

▶ Leute nach Großbritannien schicken wollte, um die Entwickler zu unterstützen, wurde alles gestoppt. Der Grund: der Online-Dienst The Sierra Network. „Das war noch kein richtiges MMO, aber eine Online-Welt. Es kostete sie ein Vermögen", erklärt Barnett. Deshalb brach Sierra alle externen Entwicklungen ab, einschließlich *Discworld*.

Glücklicherweise meldeten sich auf eine Anzeige, mit der Perfect nach Publishern suchte, eine Menge Interessenten. Laut Barnett war sogar EA darunter – allerdings brauchte das Unternehmen Monate, um Verträge vorzulegen. Da war es schon zu spät, denn Psygnosis hatte bemerkenswerte Hartnäckigkeit gezeigt. „Sie kamen zu uns und gingen nicht, bis wir das Geschäft abgeschlossen hatten", sagte Barnett. „Erst nachdem wir unterschrieben hatten, gestanden sie uns, dass sie Terry bereits einen dicken Scheck angeboten hatten, den er aber abgelehnt hatte. Über uns bekamen sie das Spiel also doch noch."



» [PC] Die stimmigen Hintergründe waren gezeichnet.





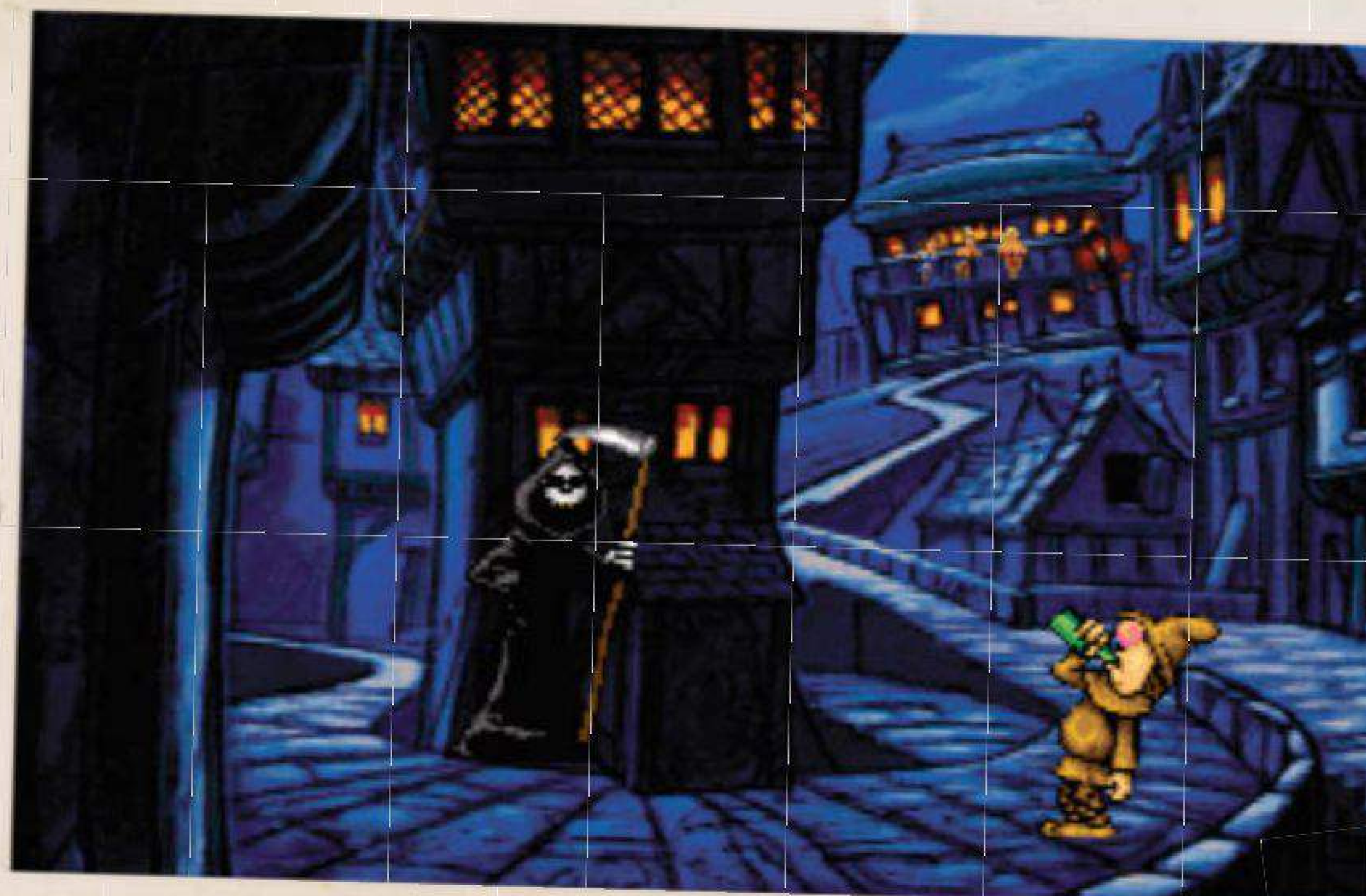
» Wir arbeiteten für *Discworld 2* mit Hanna-Barbera zusammen, sodass der Stil des Spiels deren Stil ähnelt. «

GREGG BARNETT

Nachdem ein Publisher an Bord war, baute Perfect eine Engine, die schließlich in allen drei Discworld-Spielen verwendet wurde. Das Engine-Team arbeitete getrennt von den anderen, was für die damalige Zeit ungewöhnlich war. Auch ein Autor wurde engagiert, dessen Dialoge von Terry Pratchett selbst verbessert wurden. Die Grafik wurde von Freiberuflern entwickelt.

„Das erste Spiel erinnerte vom Stil her an Disney", blickt Barnett zurück. Das ist kein Wunder, denn der Charakterdesigner war einst bei Disney beschäftigt. „Für Teil 2 arbeiteten wir mit Hanna-Barbera auf den Philippinen zusammen, sodass der Stil des Spiels deren Stil ähnelt: ein bisschen umfassender, mit passenden Bewegungen", fährt Barnett fort. Mindestens 600 Leute arbeiteten laut seinen Erinnerungen in dem Studio. „50 seltsame Gestalten waren mit unserem Spiel beschäftigt, in drei Monaten stand die Grafik." In Kombination mit der extern entwickelten Engine gelang so eine schnelle Fortsetzung, die nur ein Jahr nach dem ersten Spiel erschien.

Die abgefahrene Cartoon-Ästhetik war ebenso wichtig für das Spielgefühl wie der unbeschwerte Tonfall. *Discworld* und *Discworld 2* setzten auf Spaß. Man läuft herum, spricht mit einer Unmenge von Charakteren aus den Romanen und merkt schnell, dass sie oft nichts zur Handlung beitragen, sondern einfach nur lustig sind. Comedy und Rätsel waren gleichermaßen wichtig. Barnett beschreibt den Humor als eine Mischung aus Terry Pratchetts eigenem Stil und dem von Monty Python. Deren Fans sind Anspielungen auf die berühmtesten Momente der Comedy-Truppe in den ersten beiden Titeln ohnehin nicht verborgen geblieben.



» [PC] Der Tod tritt in allen drei *Discworld*-Spielen auf.

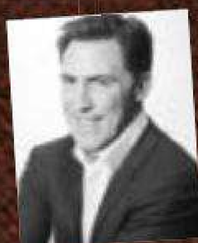
Damit das Spiel noch britischer wirkte, wollte Barnett prominente Sprecher verpflichten. „Wir fragten John Cleese, ob er Rincewind sprechen wollte und seine Antwort war: ‚Verpisst euch, ich mache keine Spiele.'" Terry Pratchett wollte Nicholas Lyndhurst, da dessen Rolle in der Serie *Only Fools and Horses* Vorbild für Rincewinds Äußeres war. „Den Spielcharakter legte ich allerdings im Stil eines wütenden John Cleese an. Eric Idle war meine zweite Wahl", fährt Barnett fort. Er änderte das Design der Figur, damit sie Eric Idles durch Monty Python bekanntem Cockney-Charakter entsprach. „Und zwar dem, der am Kreuz ‚Always Look on the Bright Side of Life' singt."

Neben Eric Idle (der in der deutschen Fassung vom jüngst verstorbenen Arne Elsholtz synchronisiert wurde) waren im Original weitere britische Komiker zu hören, und auch der einstige *Doctor Who*-Star Jon Pertwee. Barnett verrät uns, dass es einige weitere Beinahe-Auftritte gegeben hätte: Spike Milligan für *Discworld 2* und Christopher Lee, der den Tod sprechen sollte, aber zu teuer war. „Einige Monate ▶

TRIFF DIE SPRECHER

Die Spiele hatten neben Eric Idle im britischen Original eine fantastische Sprecherriege.





ROB BRYDON

■ Luton, Tod, Erzkanzler Mustrum Ridcully (Bild), Treibe-mich-selbst-in-den-Ruin Schnapper (*Discworld 2*)

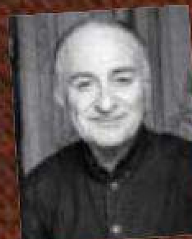




KATE ROBBINS

■ Carlotta von Überwald, Isla Varberg, Oma Wetterwachs, Milchmädchen (Bild)





TONY ROBINSON

■ Nobby Nobbs, Dekan, Treibe-mich-selbst-in-den-Ruin Schnapper (*Discworld*), Der Koch (Bild)





NIGEL PLANER

■ Stinkender Alter Ron (im Bild links), Irrer Drongo, Graf Henning von Überwald, Warb



» [PC] Das Dialogsystem in den ersten beiden Teilen war gleich.

▶ später kam er und sagte, er würde es doch machen, aber da hatte Rob Brydon schon alles eingesprochen“, erinnert sich Barnett.

Die Sprecherriege, die Barnett verpflichtete, macht einen Großteil des Charmes der ersten beiden *Discworld*-Spiele aus – für Fans britischer Comedy ebenso wie für Fans der Scheibenwelt-Romane. Darüber ist Barnett heute noch froh.

Aber er benennt auch die Schwächen der Spiele. „Es gab zu wenig Feedback“, sagt er in Bezug auf den Schwierigkeitsgrad des ersten Teils. Versuchte man eine Aktion, quittierte Rincewind das ständig nur mit dem Satz „Das funktioniert nicht“. „Das war wirklich frustrierend“, findet Barnett. Er denkt zwar, dass die Spieler, die auf die Handlung achteten, wenig Probleme bekamen. Aber er findet, dass er das besser hätte hinkriegen können. „Ich habe das Spiel zu wenig strukturiert und konnte deshalb die Spieler nicht auf bestimmte Pfade leiten. Viele Leute liefen herum, sammelten jeden Gegenstand auf und standen dann mit vollem Inventar vor einem Rätsel.“

Auch dass man ständig durch schon besuchte Gebiete laufen musste, war ein Designschnitzer, wie Barnett

» Terrys Welt funktioniert deshalb so großartig, weil sie eine Spiegelung unserer Welt und der Medien ist. «

GREGG BARNETT

zugibt. „Was ich an einem Spiel wie *Dark Souls* mag, sind die Abkürzungen. Ich wünschte, ich hätte so etwas in *Discworld* eingebaut.“

Im zweiten Teil gab es ein paar Verbesserungen. Man musste beispielsweise weniger herumlatschen. „Es war alles etwas geschliffener“, meint Barnett. Die Spielerfahrung war allerdings die gleiche, da das Spiel auf den gleichen Dialog- und Rätsel-Mechaniken beruhte. Das erste Spiel war – im Gegensatz zum Nachfolger – überhastet fertiggestellt worden und hatte einige Bugs. „Es war die Entscheidung des Publishers, der das Spiel lieber veröffentliche und hinterher patchte, als es auch nur einen Tag zurückzuhalten“, kritisiert Barnett.

Außerdem gab es in *Discworld 2* Varianten zu „Das funktioniert nicht“. Allerdings waren das nur sprachliche Variationen, etwa „Das machst du falsch“. Indirekte Tipps, was man falsch machte, wurden in den Antworten immer noch nicht gegeben.

Bei der Entwicklung des dritten Serienteils gab es einige Änderungen. Psygnosis war von Sony gekauft worden, neuer Publisher wurde GT Interactive. Außerdem sollte der Schritt zum dritten Scheibenwelt-Spiel größer sein als zwischen *Discworld* und *Discworld 2*. Heraus kam ein radikaler Bruch.





» [PC] *Discworld 2* setzte auf einen neuen visuellen Stil und hatte Zwischensequenzen.

Wie kam es dazu? Zum einen hatte Terry Pratchett das Interesse an Rincewind verloren und wollte kein drittes Spiel im gleichen Stil. Barnett spielte zur gleichen Zeit mit der Idee einer eigenständigen Geschichte und schlug ein Film-noir-Thema vor. Pratchett stimmte zu. Das Resultat waren eine düsterere Atmosphäre und weniger Slapstick, dafür mehr Tiefe bei Handlung und Charakteren – das Resultat kam so näher an Pratchetts Romane heran.

„Als das Film-noir-Thema feststand, habe ich neben Terrys Büchern auch Romane von Raymond Chandler gelesen und einen Haufen Humphrey-Bogart-Filmen gesehen", erinnert sich Chris Bateman, Lead-Designer und Drehbuchautor von *Discworld Noir*. „Terrys Welt funktioniert deshalb so großartig, weil sie eine Reflexion unserer Welt und der Medien ist", sagte Bateman. Deshalb sei es problemlos möglich gewesen, Dinge aus unserer Welt in die Scheibenwelt zu überführen.

Bateman beschreibt die Versuche, sich Quellen außerhalb der Scheibenwelt zu suchen und so auszuarbeiten, dass sie hineinpassen, als: „Wir tun so, als seien wir Terry". Der Autor selbst war im Projekt über das übliche Maß eines Lizenzinhabers hinaus engagiert. „Terry nahm eine Kopie des Drehbuchs mit in seinen Australien-Urlaub und redigierte es dort komplett, seine Arbeit war fantastisch", erzählt Bateman. Pratchett behielt den leichten Ton bei, änderte aber jede Dialogzeile von Tod. Eine ▶



» [PC] Die Hanna-Barbera-Studios verpassten *Discworld 2* einen satten Cartoon-Stil.



» [PC] Die Rätsel in *Discworld* hatten häufig einen ironischen Unterton.





» [PC] Rincewind war in den Spielen mutiger als in den Büchern.

» Mehr gemalte Hintergründe – rechts das Ergebnis im Spiel.

mögliche Erklärung liefert Bateman direkt mit: „Ich hatte tatsächlich beim Schreiben Angst, weil Tod ein solch wichtiger Charakter in der Scheibenwelt ist, und nutzte deshalb hauptsächlich Zeilen, die Terry schon geschrieben hatte, und überführte sie ins Script. Terry bemerkte das sofort."

So maßgeblich wie der Wechsel zum Noir-Stil, dargestellt durch dunkle, regennasse Straßen, düstere Dialoge und einen jazzigen Soundtrack, war der Umstieg auf 3D. Barnett und Bateman halten das im Rückblick für das Nachbeben des Ende der 90er Jahre grassierenden „Weg von 2D"-Trends. Von der Produktionsseite her fand Bateman den Wechsel zu 3D problematisch. Im Gegensatz zu vergleichbaren Titeln, etwa *Grim Fandango* von LucasArts mit seiner seltsamen Steuerung, bereitete *Discworld Noir* dem Spieler aber wenig Ärger. Das liegt auch daran, dass es im Grunde ein Point-and-Click-Adventure blieb. „Das ist für einen Großteil der Spieler am einfachsten zu verstehen", erläutert Bateman. Deshalb entschieden die beiden früh, dass so viel Point-and-Click-Funktionalität wie möglich im Spiel bleiben sollte. Am Ende sei das die richtige Entscheidung gewesen, bekräftigt Bateman.

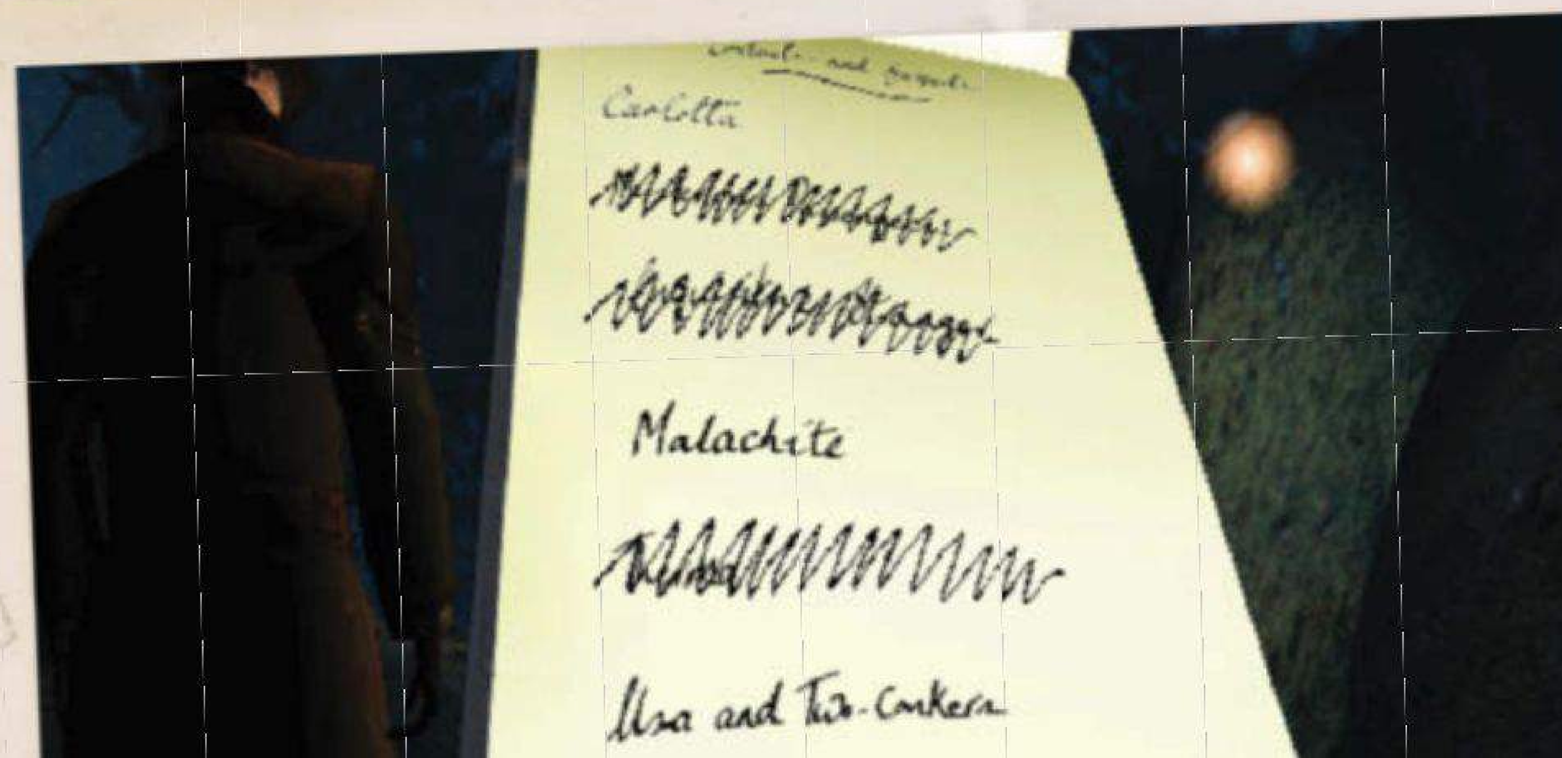
» [PC] Für echte Noir-Stimmung braucht es einfach eine Bar oder ein Casino.

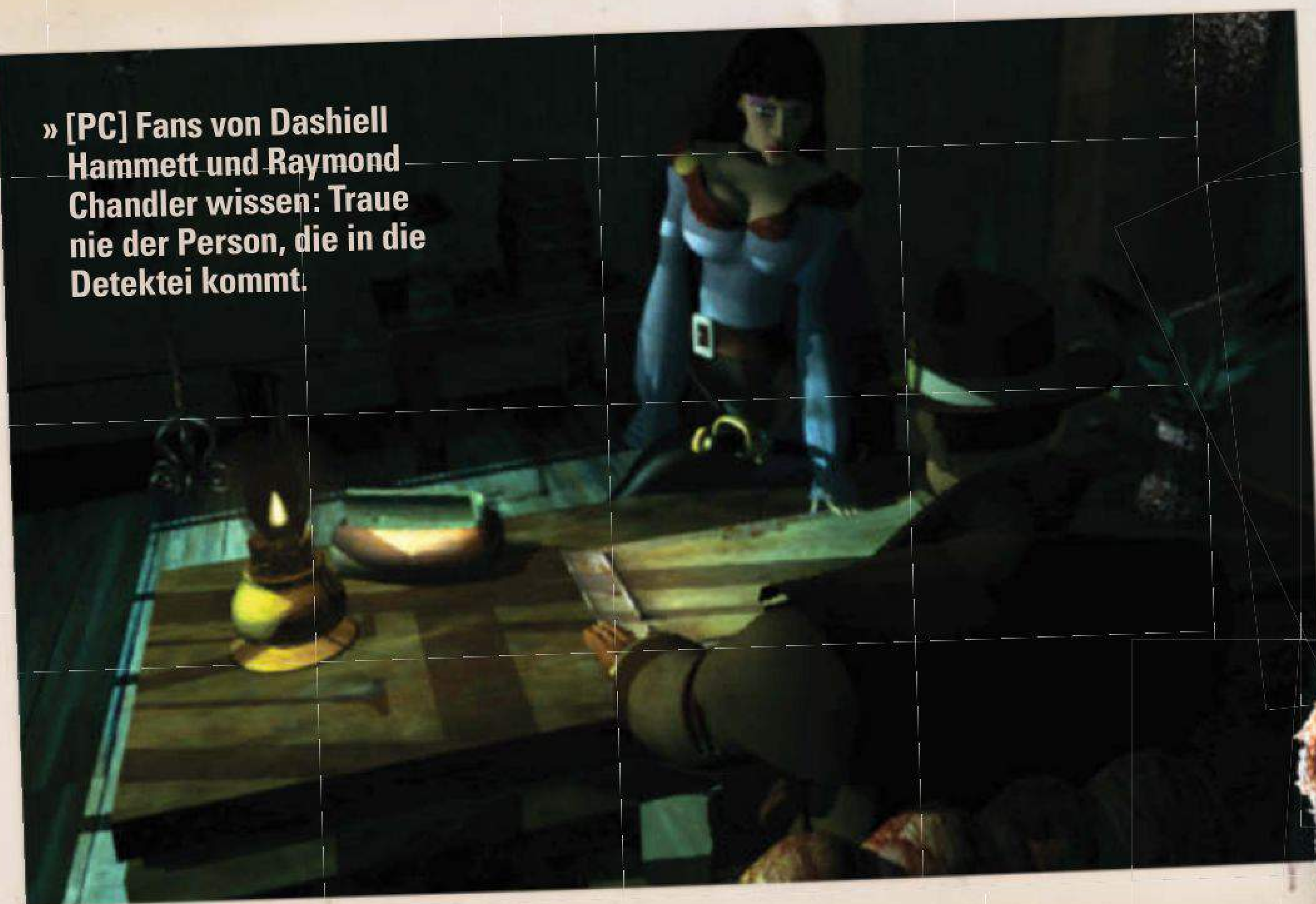


Besonders eine Neuerung ließ *Discworld Noir* glänzen: ein Notizbuch, in das die Hauptfigur, Privatdetektiv Luton, Hinweise und Verdächtigte eintrug. „Mir fiel auf, dass man einen Film noir am besten so adaptiert, dass sich die Rätsel um die Ermittlungen drehen, um die Hinweise und darum, wie sie organisiert sind", erklärt Bateman. Daraus resultierte die Idee mit dem Notizbuch. Die Hinweise wurden nach Fall oder Thema sortiert. „Wir nutzten die Vorteile des Hyperlink-Konzepts des aufkommenden Internets, um durch die Seiten zu springen", sagte Bateman.

Der Wechsel von Objekträtseln zu Begriffsrätseln änderte die Struktur des Spiels. Es setzte nicht wie die Vorgänger auf klassische Dialogbäume. Stattdessen dienten die Hinweise im Notizbuch als Gesprächsgrundlage. „Das unterschied sich sehr von der Art, wie Gespräche sonst geführt werden, passte aber zum Detektiv-Konzept", fährt Bateman fort. Normalerweise unterbrechen Rätsel den Spielfluss, um ein Weiterkommen zu verhindern, nicht selten sind sie losgelöst von der Erzählung. Anders in *Discworld Noir*: „Die Erzählung als Ganzes und der Fluss der Rätsel gingen Hand in Hand", beschreibt Bateman es.

Auch wenn Bateman mit dem Design von *Discworld Noir* sehr glücklich ist, verschweigt er die damaligen Probleme nicht. Er quälte sich, die Rätsel so komplex zu gestalten, wie Barnett es wollte, und er fühlte, dass er die Balance zwischen der narrativen und der Rätsel-Komplexität nicht immer hinbekam. Er ist auch nicht ganz zufrieden mit dem Konzept, das mitten im Spiel sowohl erzählerisch als auch mechanisch eine radikale Veränderung darstellte: Luton kann sich in einen Werwolf verwandeln und dessen Nase





» [PC] Fans von Dashiell Hammett und Raymond Chandler wissen: Traue nie der Person, die in die Detektei kommt.

» Mir fiel auf, dass man einen Film noir am besten so adaptiert, dass sich die Rätsel um die Ermittlungen drehen, um die Hinweise und wie sie organisiert sind. «

CHRIS BATEMAN

nutzen, um Gerüche an Tatorten zu erschnüffeln. Das hilft bei den Ermittlungen, denn jeder Geruch hat eine einzigartige Farbe, die zu bestimmten Objekteigenschaften passt.

„Auch wenn das vom Konzept her sehr gut funktionierte, erleichtert es dem Spieler nicht das Herumsuchen im schlecht organisierten Inventar", klagt Bateman. Er wollte eigentlich jedem farbigen Duftsymbol eine einzigartige Form geben, damit man sie besser unterscheiden konnte. Aber das fiel ihm kurz vor der Veröffentlichung ein, als das Team keine Zeit mehr hatte, das zu ändern.

Auch wenn *Discworld Noir* nicht perfekt war, hob es sich von der Adventure-Masse ab. Dummerweise erinnern sich nur wenige an all die großartigen Ideen: Das Spiel verkaufte sich schlecht, um das Adventure-Genre stand es ohnehin nicht gut. *Discworld Noir* war nicht nur das Ende der *Discworld*-Spieleserie, sondern das Ende der Entwicklerfirma. Das lag nicht daran, dass das Spiel die Entwicklungskosten nicht eingespielt hätte. „Psygnosis wollte mit Perfect an die Börse gehen und uns Arbeit geben. Stattdessen ließen sie sich von Sony aufkaufen", ärgert sich Barnett. Mit Sony kam es zum Rechtsstreit über Portierungen von Perfect von der PlayStation. Diese Spiele-Portierungen hatten bei Perfect schon immer für stetige Einnahmen gesorgt; mit diesem Geld konnte das Studio dann eigene Spiele entwickeln. Während des Disputs mit Sony und durch den Misserfolg des Sega Saturn versiegte diese Auftragsarbeit. Das brach der Firma das Genick.

Als Perfect pleiteging, waren dort zwei Projekte in Arbeit: ein Spiel, das auf Greg Larsons Comicserie *Die andere Seite* basierte, und ein Verfolgungs-Rennspiel. Sie wurden mit dem Studio begraben. Doch immerhin hat uns die Firma drei gute Adventures hinterlassen, mit vielen Komponenten, die hochklassige Genrevertreter auszeichnen: Humor, fesselnde Charaktere, gute Dialoge, Gehirnakrobatik und verrückte Rätsel. *

DAS GESICHT ZU DEN STIMMEN

Kate Robbins sprach jede weibliche Figur in der Trilogie.



RG: Wie gelingt ein solcher Stimmumfang, dass man jede Frau in den drei Spielen sprechen kann?
KR: Heute hätte ich mehr Probleme, denn das Timbre der Stimme verändert sich, wenn man älter wird. Vor 20 Jahren war mein Stimmumfang größer und ich wechselte vom Falsett bis hin zu sehr tiefen Stimmen. Das beherrsche ich, seit ich fünf bin.

RG: Wie hast du die Stimmen für die Figuren angelegt?
KR: Uns wurden Zeichnungen der Figuren gezeigt. Sobald ich ein Bild sehe, kommt mir die Stimme in den Sinn. Manchmal denke ich an eine Schauspielerin, weil eine Figur vielleicht Judi Dench ähnelt – und schon habe ich eine Inspiration.

RG: Erinnerst du dich an die Aufnahmen?
KR: Ich weiß, dass ich mich fragte, wie ich das schaffen sollte, denn das Drehbuch ging mir bis zur Hüfte! Es gab lange Sessions, aber es hat sehr viel Spaß gemacht, weil ich mich nicht einschränken musste. Heutzutage gibt es diese Möglichkeit kaum noch.

RG: Besteht ein großer Unterschied zwischen der Arbeit an Spielen und anderen Projekten?
KR: Spiele sind nicht so kurzlebig, deshalb hat man eine große künstlerische Verantwortung.





Von links nach rechts: NES-Version, Spieler-Auswahl, PC-Engine-Fassung mit fünf Spielern.









» RETRO-REVIVAL

Bomberman

SÜSSER SPRENGKÖRPER.



» **PUBLISHER:** HUDSON SOFT
» **ERSCHIENEN:** 1985
» **HARDWARE:** ARCADE, NES, MSX, GBA

Von Michael Hengst

1983 als Einzelspieler-Spiel entwickelt, entpuppte sich Hudson Softs *Bomberman* (hierzulande als *Eric and the Floaters* erschienen) schnell als eine der wohl langlebigsten Spieleserien aller Zeiten und begeisterte vor allem in späteren Varianten durch den furiosen Mehrspieler-Modus.

Dabei ist das grundlegende Spielprinzip, sagen wir mal freundlich, überschaubar: Eine knuddelige Spielfigur, die an ein Michelin-Männchen mit brennender Lunte erinnert, stapft durch ein bildschirmfüllendes, aus der Vogelperspektive gezeigtes Labyrinth voller Gegner.

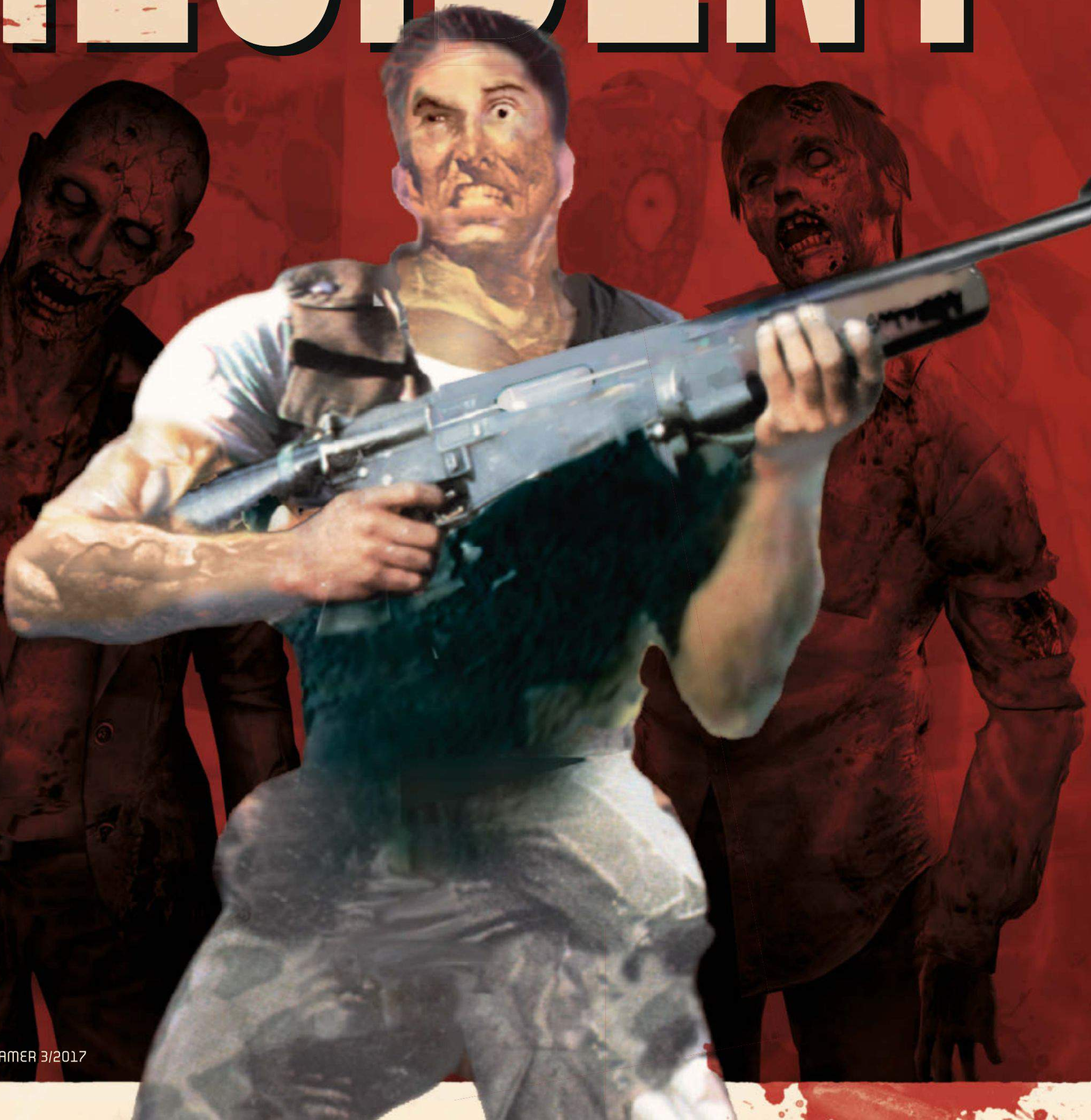
Das Labyrinth besteht aus fixen Wänden und Backstein-Mauern, die das kleine Männchen mit Bomben wegsprengen kann, um sich seinen Weg zu bahnen. Ist eine Bombe gelegt, explodiert diese nach kurzer Zeit – Zeit, die der Spieler braucht, um sich in Sicherheit zu bringen. Die Gegner müssen durch das geschickte Platzieren der Sprengkörper in die Luft gesprengt werden. Sind alle Gegner weg, geht es im nächsten Level weiter. Nicht ganz einfach, da der Radius der Explosionen sehr beschränkt ist und der Spieler versuchen muss, die Gegner in den Gängen des Labyrinths mit der Bombe einzusperren. Ist der Einzelspieler-Modus noch bescheiden vergnüglich, explodiert der *Bomberman*-Spielspaß im Duell mit einigen Freunden und Kollegen förmlich.

So gilt bei Fans und Fachleuten auch die PC-Engine-(Turbografx)-Fassung aus dem Jahr 1990 unter den rund 60 Fassungen des Spiels als die wohl klassischste und spaßigste (diese seht ihr auch im großen Bild). Hier konnte und kann man per Adapter mit bis zu fünf Spielern gleichzeitig via Bombe Steine und vor allem die lieben Mitspieler wegpusten. Kernige *Bomberman*-Matches waren in der Regel kurz, aber immens heftig und gerieten gelegentlich aus dem Ruder. Von gut gemeinten Schimpftiraden bis zum handfesten Gerangel um Joypad und die vermeintlich besten Plätze vor dem Fernseher sorgte das simple Prinzip für Spielspaß pur.

Das lag auch daran, dass eine überschaubare Anzahl an Extras dem Match zusätzliche Würze lieferte: Konnte Bomberman von Haus aus nur jeweils eine Bombe legen und musste dann bis zur Explosion des Sprengkörpers warten, bevor er einen neuen platzieren durfte, erlaubte ein Extra das Legen von mehreren Bomben gleichzeitig. Eine Flamme vergrößerte zudem den Explosionsradius. Schnell hatte sich mit solchen Power-ups aber auch der Bombenleger selbst in seine digitalen Bestandteile zerlegt. Das deutsche Wort „Schadenfreude" wurde wohl extra für *Bomberman* erfunden. Hier wurden solide Freundschaften auf eine harte Probe gestellt.

Daran hat sich auch heute nichts geändert. Für ein zünftiges „Bomberman"-Gefecht im Kreis einer Handvoll Mitstreiter lässt so mancher Spieler gern moderne, technisch hochgezüchtete Multiplayer-Shooter links liegen. *Bomberman* ist schlicht und ergreifend zeitlos und entwickelt auch nach gut 30 Jahren eine explosive Spielspaß-Kraft, die einem *Battlefield* oder *Call of Duty* die virtuelle Schamesröte ins Gesicht treiben kann. Kein Wunder, dass *Bomberman* auch heute noch einen festen Platz im Konsolenrepertoire der Publisher hat. Neueste Version ist die im März erschienene Fassung für die Nintendo Switch, die via Online-Anbindung Matches mit bis zu acht Spielern erlaubt. Wobei die Entwicklung von *Super Bomberman R* wohl etwas länger gedauert haben dürfte als die Version des Ur-Vaters auf dem NES. Die Legende besagt, diese sei von Entwickler Shinichi Nakamoto in nur 72 Stunden programmiert worden. *

DAS ERBE VON RESIDENT



EVIL

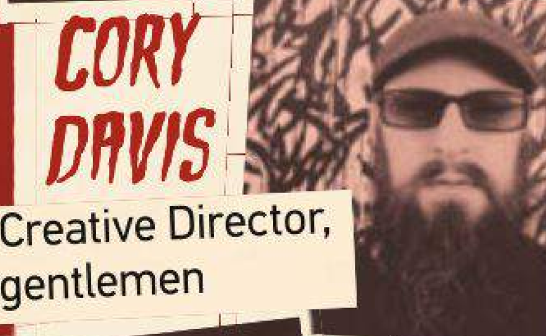
ES WAR NICHT DER PATIENT NULL, TROTZDEM HAT RESIDENT EVIL DAS GENRE DES SURVIVAL-HORRORS ENTSCHEIDEND GEPRÄGT. RETRO GAMER SPRACH MIT MEHREREN ENTWICKLERN VON HORROR-SPIELEN, UM DIE TATSÄCHLICHE BEDEUTUNG DES CAPCOM-HITS ZU ERGRÜNDEN.

MEISTER DES HORRORS

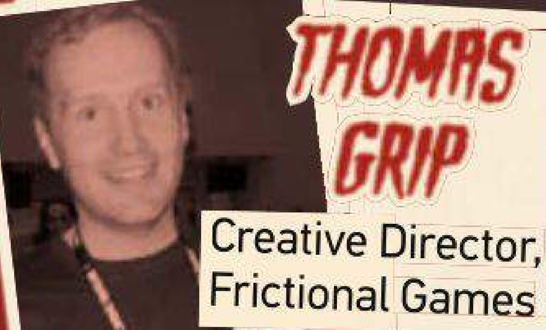
Wir sprachen mit …



MASACHIKA KAWATA
Producer, Capcom



CORY DAVIS
Co-Creative Director, Tangentlemen



THOMAS GRIP
Creative Director, Frictional Games



WRIGHT BAGWELL
CEO, Outpost Games



SAM BARLOW
Independent Videogame Director

Schon vor *Resident Evil* gab es Horrorspiele, und wenn man genau sein möchte, hat es sich enorm stark an *Alone in the Dark* bedient. Trotzdem gibt es wohl kaum einen Titel, der das Genre derart stark beeinflusst hat wie *Resident Evil*. Der kleine, aber feine Unterschied liegt nämlich in einem entscheidenden Wörtchen: Survival (Deutsch: Überleben). Bis zur Veröffentlichung des ersten *Resident Evil* war die Bezeichnung Survival-Horror noch unbekannt, plötzlich war sie in aller Munde. Von wem diese Neuschöpfung ausging? Von Capcom – denn sie waren es, die den Begriff direkt auf das japanische Cover von *Biohazard* (der japanische Name von *Resident Evil*) druckten.

Unser Bericht konzentriert sich auf die Frühphase der Reihe, in der feste Kamerawinkel, ein arg begrenztes Inventar und die sogenannte Panzer-Steuerung zum Programm gehörten. Wir reden also über die Zeit vor *Resident Evil 4*. Mit diesem Ableger markierte Capcom einen Bruch hin zu einem deutlich mehr auf Action fokussierten Spielprinzip – bis kürzlich *Resident Evil 7* zumindest teilweise wieder zu den Survival-Ursprüngen zurückkehrte.



» [PlayStation] Barry Burton ist eines der Mitglieder des Alpha-Teams.



» [PlayStation] Eine Frage der Perspektive: Die Krähen haben euch genau im Blick.

Tokuro Fujiwara entwarf *Resident Evil* eigentlich als Nachfolger im Geiste zu *Sweet Home*, einem Famicom-Rollenspiel, das auf einem japanischen Horrorfilm basierte. Die Entwicklungsleitung übernahm Shinji Mikami. Bereits dieses Spiel enthielt viele Elemente, die es später auch in *Resident Evil* schafften – das Setting in einem Herrenhaus, übernatürliche Gegner, ein starker Fokus auf Puzzles und Inventarmanagement, die bruchstückhafte Erzählung der Geschichte durch Tagebucheinträge und Notizen. Selbst die Übergangsszene mit der sich öffnenden Tür beim Raumwechsel war so bereits vorgesehen. Abgesehen davon gab es aber gravierende Unterschiede. So war das ursprüngliche Projekt auf kooperatives Spielen ausgelegt, und die Charaktere waren Cyborgs.

Bald wurde den Entwicklern jedoch klar, dass Cyborgs nicht gerade furchteinflößend sind – der Schreiber Kenichi Iwao setzte sich an ein neues Szenario. Sein Konzept bestand aus einem Anwesen in einem abgelegenen Wald, in dem sich mysteriöse Morde ereigneten. Die Polizei schickt daraufhin die Sondereinheit S.T.A.R.S. (Special Tactics ▶

CORY DAVIS

Der Co-Director von *Here they lie* über den Einfluss des Capcom-Meisterwerks.



RG: Erzähl uns von deinen ersten Erlebnissen mit *Resident Evil*.

CD: Als *Resident Evil* rauskam, ging ich noch auf die Highschool. Ich war generell ein großer Horror-Fan, Spiele wie *Doom*, *Splatterhouse* und *Castlevania* hatten es mir besonders angetan. *Resident Evil* fühlte sich anders an. Es war nicht bloß eine Jahrmarktsattraktion mit Horrorsetting, sondern ein ganz neues Erlebnis, das eine realistische Spannung erzeugte und mich mit unvorhersehbaren Situationen der Marke „Kämpfe oder hau ab" konfrontierte. Ich dachte auch dann noch daran, wenn ich es nicht spielte. Es verfolgte mich, bis ich den Mut besaß, weiterzuspielen.

RG: Welche Designentscheidungen tragen speziell zum Grauen in *Resident Evil* bei?

CD: Die groben Designentscheidungen von *Resident Evil* wirken auf mich als Spieler erst mal abschreckend, doch irgendwie sprach mich genau das auch wieder an. Die Spielmechaniken erinnern mich an das, was ich fühle, wenn ich im wahren Leben etwas Furchteinflößendes erlebe. Selbst die vorgegebenen Kameraperspektiven erhöhen die Spannung, weil man immer versucht, zu erkennen, was einen als Nächstes erwartet.

RG: An welche Situation erinnerst du dich in *Resident Evil* am besten?

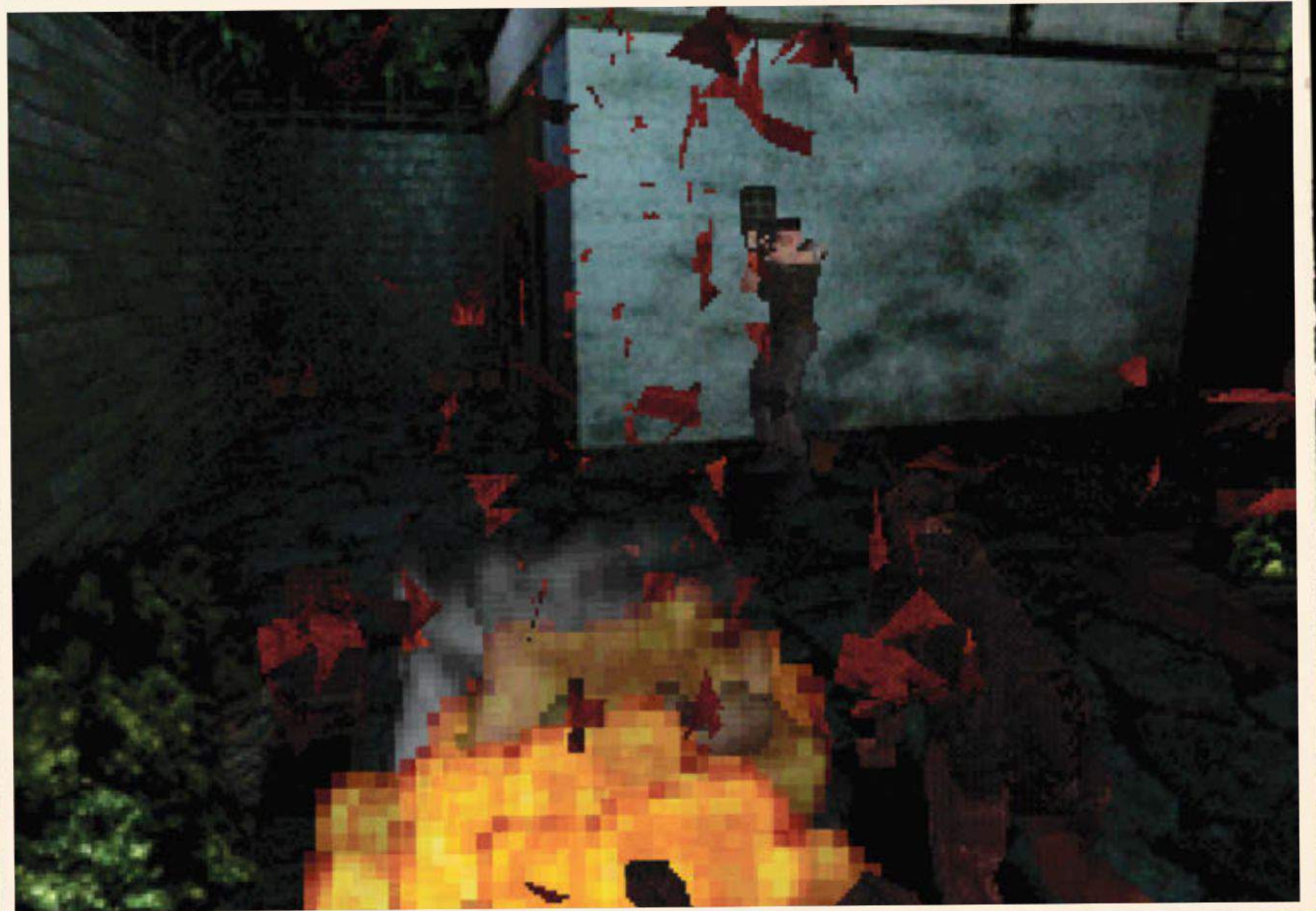
CD: Das ist wohl der Klassiker: Diese verdammten Zombiehunde haben mich voll erwischt. Wie sie plötzlich auftauchen, und dann ihr grausames Wimmern, wenn sie sterben – da schüttelt es mich noch heute.

RG: Welche Elemente aus *Resident Evil* finden wir in deinen Horrorspielen?

CD: In fast jedem meiner Horrorspiele versuche ich, ein noch bedrückenderes Gefühl als in *Resident Evil* aufzubauen. Auch spiele ich gern mit dem Mangel an starken Waffen und Munition. Hier muss man genau die Mitte zwischen dem Gefühl, stark zu sein, und dem richtigen, bedachten Umgang mit seltenen Ressourcen finden. Außerdem versuche ich immer, wie in *Resident Evil* ruhige Momente einzuschieben, um den Spieler dann mit einer neuen Portion Terror zu überraschen.



» [PS4] *Here the lie* ist ausschließlich mit der PSVR spielbar.



» [PlayStation] Für damalige Verhältnisse war die Gewaltdarstellung extrem.

»Das Design von *Resident Evil* ist ein seltsames Gebräu aus panikerzeugenden Survival-Mechaniken.«

CORY DAVIS



» [PlayStation] Die ungewöhnlichen Puzzles können zu merkwürdigen Situationen führen.

▶ and Rescue Service) an den Tatort, um die Vorfälle unter die Lupe zu nehmen. Doch dann verschwindet auch noch das Bravo-Team ohne jede Spur. Als eines der Mitglieder des Alpha-Teams – ihr habt die Wahl zwischen Chris Redfield und Jill Valentine – sucht ihr Zuflucht in dem scheinbar verlassenen Herrenhaus. Allerdings wurde dieses Anwesen von der geheimnisvollen Umbrella Corporation als versteckte Versuchsstätte genutzt – und ihre Zombies und mutierten Kreaturen haben es schon auf euch abgesehen.

Cory Davis, der unter anderem an den Horrorspielen *F.E.A.R.*, *Condemned 2: Bloodshot* und dem VR-Titel *Here they lie* mitwirkte, urteilt so über den Survival-Pionier: „Das Design von *Resident Evil* ist ein seltsames Gebräu aus panikerzeugenden Survival-Mechaniken. Es gab schon immer Diskussionen darüber, ob die schwerfällige Steuerung, die Kamera, die Schussmechanik und die Interface-Elemente so beabsichtigt waren."

Ursprünglich solltet ihr das Anwesen noch aus der Egosicht erkunden, aufgrund der begrenzten Hardware-Power der PlayStation wurde dieses Vorhaben jedoch schnell wieder über Bord geworfen. Stattdessen entschieden sich die Designer von Capcom für qualitativ hochwertige Polygon-Charaktere und vorgerenderte Kulissen – eine Kombi, die auch schon im PC-Titel *Alone in the Dark* zum Einsatz kam. Für jede Szene wurde eine feste Kameraperspektive ausgewählt.

Trotz der Einschränkungen der festen Kamerawinkel gelang es dem Team, diese zu ihrem Vorteil einzusetzen. „Du hast diese Art Tunnelblick und weißt nie genau, was sich hinter der nächsten Ecke befindet", fürchtet sich Thomas Grip, der Designer von *Amnesia: The Dark Descent*. „Du fängst an, dir vorzustellen, welche Gefahren in der Nähe lauern könnten, und jagst dir so selbst mehr Angst als nötig ein." Wright Bagwell, der an der *Dead Space*-Reihe beteiligt war, pflichtet ihm bei: „Wenn es ruhig ist und der Raum

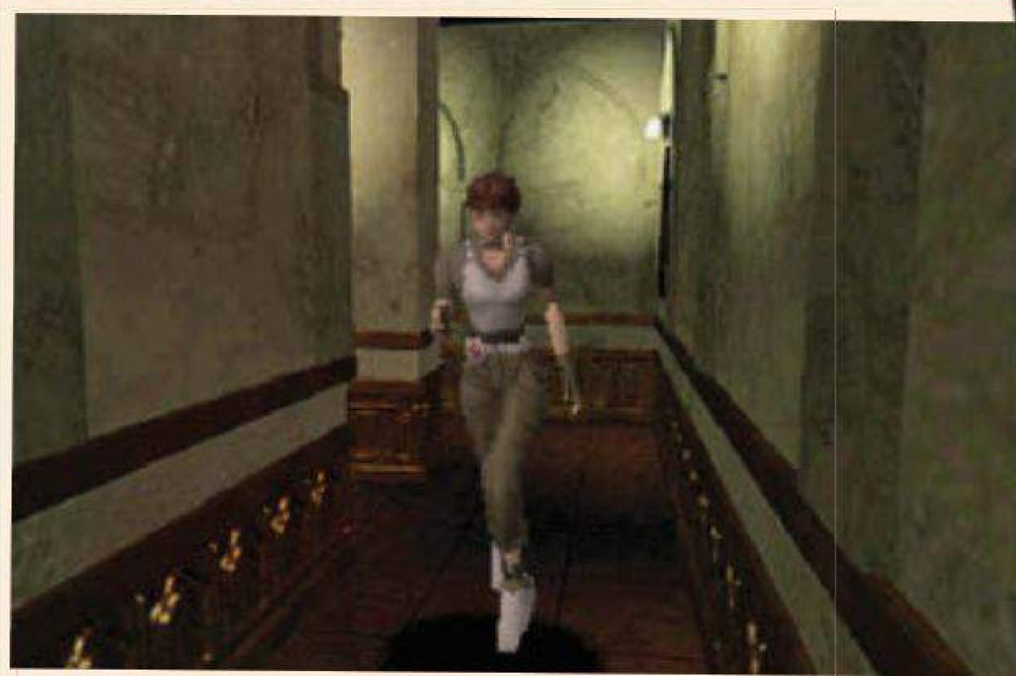


verdächtig leer, dann macht das die Leute verrückt. Sie rechnen fest damit, dass irgendetwas passieren wird – sie in diesem Zustand der Ungewissheit zu belassen ist die wahre Magie von Horrorspielen oder -filmen."

» [PlayStation] Neben Zombies wollten euch auch mutierte Pflanzen an den Kragen.

Die Capcom-Designer verstanden ihr Fach. Das Spencer-Anwesen bestand aus vielen kleinen Fluren und verzweigten Pfaden, hinter denen bestens kommende Gefahren platziert werden konnten. Verstärkt wurde der Effekt dadurch, dass man das Grunzen der Zombies meist schon lange vor dem Aufeinandertreffen hören konnte. Allerdings musste die beklemmende Atmosphäre hier und dort ausgesetzt werden. „Menschen gewöhnen sich schnell an Schreckeffekte und erkennen bestimmte Muster", merkt Wright an. Die Entwickler vermischten daher Abschnitte mit vielen Gegnern, Puzzle-Sequenzen und Jump Scares wie die berüchtigten Hunde, die plötzlich durch ein Fenster brechen. Ein Gewöhnungseffekt konnte auf diese Weise gar nicht erst einsetzen. Wright übernahm dieses Modell auch für sein eigenes Survival-Horrorspiel: „Bei *Dead Space 2* verwendeten wir viel Zeit darauf, Dinge wieder zu entfernen, damit die Spieler ▶





» [PlayStation] Die festen Kamerawinkel waren sehr durchdacht gewählt.

IN ZAHLEN

So erfolgreich ist die *Resident-Evil*-Reihe.

RESIDENT EVIL 1996
PLAYSTATION, DIRECTOR'S CUT, DIRECTOR'S CUT DUALSHOCK



VERKAUFTE EXEMPLARE: **5,8** MIO.

RESIDENT EVIL 2 1998



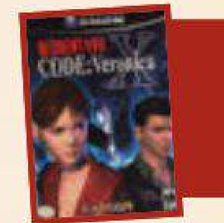
VERKAUFTE EXEMPLARE: **5** MIO.

RESIDENT EVIL 3 NEMESIS 1999
PLAYSTATION



VERKAUFTE EXEMPLARE: **3,5** MIO.

RESIDENT EVIL CODE: VERONICA 2000



VERKAUFTE EXEMPLARE: **2,2** MIO.

RESIDENT EVIL REMAKE 2002
GAMECUBE, PS3, XBOX 360, DL, PS4, XBOX ONE



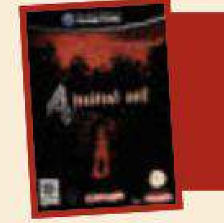
VERKAUFTE EXEMPLARE: **2,7** MIO.

RESIDENT EVIL ZERO 2002
GAMECUBE



VERKAUFTE EXEMPLARE: **2,5** MIO.

RESIDENT EVIL 4 2005
GAMECUBE, WII, PS2



VERKAUFTE EXEMPLARE: **5,9** MIO.

RESIDENT EVIL 5 2009
PS3, XBOX 360/DL



VERKAUFTE EXEMPLARE: **7,1** MIO.

RESIDENT EVIL 6 2012
PS3, XBOX 360/DL



VERKAUFTE EXEMPLARE: **6,6** MIO.

* Quelle: Capcom Investor Relations







» [PlayStation] *Resident Evil 2* führte euch in die Straßen von Raccoon City.



nicht durch dauernde Kämpfe, Jump Scares und weitere Überraschungen ermüden."

Seine Einschränkungen haben wesentlich zum Erfolg von *Resident Evil* beigetragen. Denn auch wenn ihr bei Gegnerkontakt die Wahl habt, ob ihr in den Kampf geht oder die Flucht ergreift, die Heilmittel relativ häufig sind und ihr in Räumen mit Schreibmaschine speichern könnt, gibt es immer wieder Hindernisse: Heilen funktioniert nicht in der Bewegung, die Munition ist knapp. Die Heilpflanzen müsst ihr oft stehen lassen, weil das Inventar stark begrenzt ist. Und zum Speichern benötigt ihr jedes Mal ein Farbband. „Die Art, wie euch das Spiel dazu zwingt, die Karte kennenzulernen und herauszufinden, wo es sicher ist und wo nicht, trägt mit zur Spannung bei", bringt es Sam Barlow auf den Punkt. Der Designer und Schreiber von *Silent Hill: Origins* und *Silent Hill: Shattered Memories* fährt fort: „Ihr müsst immer wieder dieselben engen Korridore passieren, bei denen ihr wisst, dass euch jeden Moment ein Zombie erwischen kann."



» [PlayStation] *Resident Evil 3* erhöhte durch explosive Fässer und bessere Waffen die Action.

»Ich dachte nur, wie großartig und sauber geschliffen es aussieht.«

MASACHIKA KAWATA

Bei der Entscheidung für Zombies als primären Gegnertypen bewiesen die Entwickler erneut ein glückliches Händchen. Sie sind langsam genug, dass man ihnen ausweichen kann, aber robust und gerade in Gruppen oder engen Räumen enorm gefährlich. Sam ergänzt: „Die Zombies sind irgendwie berechenbar. Dadurch kann man das Risiko abwägen, sich ihnen zu stellen." Thomas betrachtet die Gegner aus technischer Sicht: „Kreaturen wie die Zombies sind nicht zu kompliziert für die KI-Entwickler. Sie stehen oft nur in der Gegend herum und starren an die Wand. Wenn sie auf der Suche nach dem Spieler gegen Objekte laufen, entspricht das ihrem üblichen Verhalten."

Als der erste Teil auf den Markt kam, arbeitete Masachika Kawata an einem anderen Spiel. Heute ist er Veteran der Reihe, zuletzt war er Producer des famosen *Resident Evil 7*. An seine erste Begegnung mit der Serie erinnert er sich noch genau: „Die Testphasen meines Spiels und von Resident Evil fielen in dieselbe Zeit. Damals hatten wir noch keine eigene Abteilung für diesen Zweck, also übernahmen das die Entwickler", erklärt er. „Als ich meinen Titel auf Fehler überprüfte, saß neben mir jemand, der *Resident Evil* spielte. Als ich es zum ers-

DIE URSPRÜNGE DES SURVIVAL-HORRORS

Capcom hat ein neues Genre gegründet, doch nicht jede Idee stammt von ihnen …

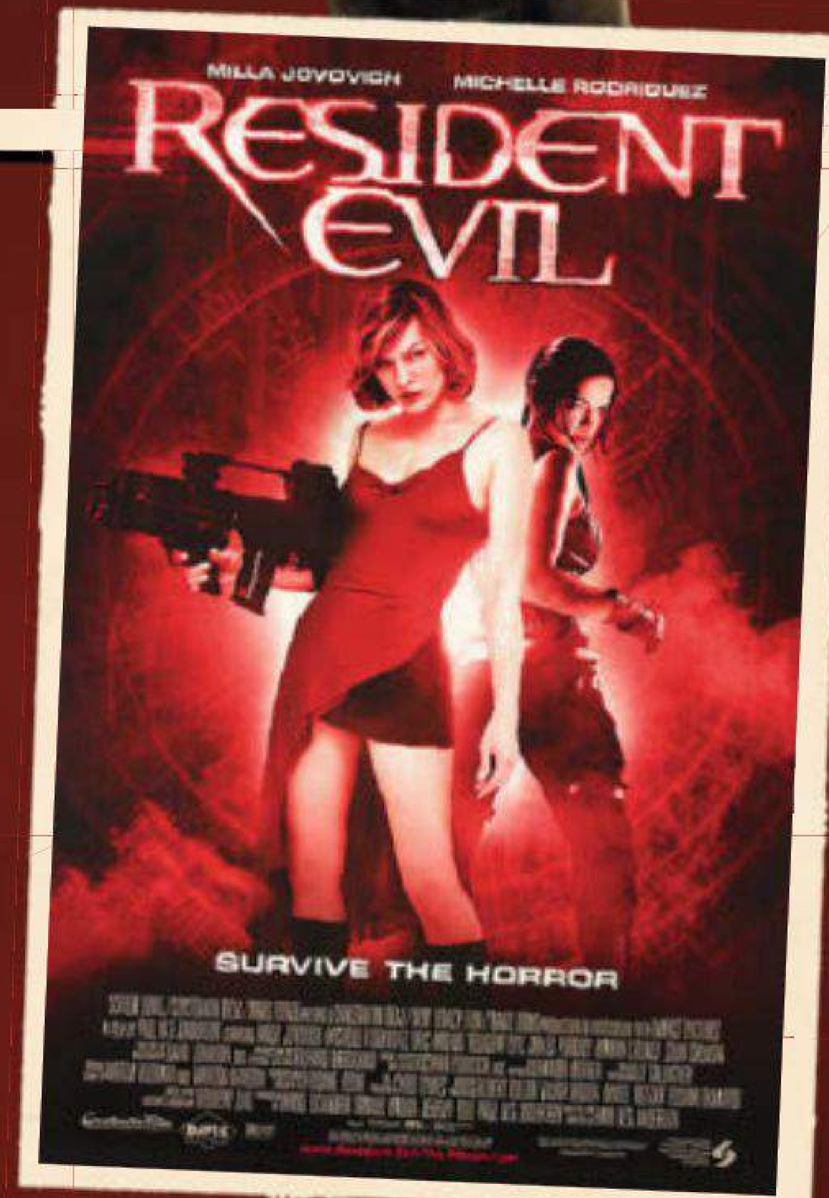




ten Mal sah, dachte ich nur, wie großartig und sauber geschliffen es aussieht."

Obwohl die Kollegen beeindruckt waren, zweifelte das Entwicklerteam noch am Erfolg und ging von rund 200.000 Verkäufen aus. Man wusste damals nicht, wie groß der Markt für Horrorspiele ist. Und man war bei Capcom unsicher, was die Beteiligung menschlicher Schauspieler anbelangte. Die Eröffnungsszene sowie das allgemeine Voice-Acting versprühten B-Movie-Flair, bei den Dialogen konnten sich einem die Zehennägel hochrollen. Trotzdem fielen die Kritiken gut aus, und 2,75 Millionen Exemplare gingen insgesamt über die Ladentheke. *Resident Evil* war Capcoms größter Hit seit *Street Fighter 2*. Versionen für PC und den Saturn, ein Director's Cut für die PlayStation sowie eine spätere Version mit DualShock-Support sorgten für 2,3 Millionen weitere Verkäufe.

„Es gab damals nicht viele Horrorspiele, *Resident Evil* war vielleicht das erste wirklich gruselige Spiel", versucht Kawata den Erfolg zu begründen. „Außerdem verband es die Horrorelemente mit gutem, tiefgehendem Gameplay und nutzte die Fähigkeiten der PlayStation voll aus. Es war keines dieser Spiele, die nur eine Besonderheit haben und alle an- ▶



» Die Filmreihe basiert mittlerweile nur noch lose auf der Spielevorlage.

DAS HORRORHAUS

Das sind einige der denkwürdigsten Orte und Erlebnisse im kultigen Spencer-Anwesen.



KRANKENZIMMER

■ Dieses Zimmer ist ein Speicherraum. Mit Chris trefft ihr hier auch auf Rebecca Chambers. Sie ist die vielleicht wichtigste Verbündete in eurem Kampf gegen die Gefahren im Herrenhaus.

DACHZIMMER

■ Gleich im Raum nebenan findet ihr eine Shotgun. Um sie an euch zu nehmen, müsst ihr sie jedoch zuerst gegen ein defektes Exemplar ersetzen, sonst aktiviert ihr eine tödliche Falle.





ECKIGER KORRIDOR

■ Eigentlich sieht hier alles ganz entspannt aus. Doch dann springen plötzlich Hunde durch die Fensterscheiben, die Hunger auf Redfield-Hintern oder Valentine-Schenkel haben.

SAFE ROOM

VERGISS NICHT DEN UNKRAUTVERNICHTER

PIANO ROOM

GROUND FLOOR

SAFE ROOM

LARGE GALLERY

MIRROR ROOM

DINING ROOM

GALLERY

MAIN HALL

WHO LET THE DOGS OUT? WHO, WHO-WHO-WHO?

HOFFENTLICH IST DAS NICHT DAS BLUT VON CHRIS

ÖFFNE DIESE TÜR AUF KEINEN FALL! VERSTANDEN?



TEESTUBE

■ In diesem kleinen Zimmer trefft ihr auf den ersten Gegner – einer eurer Kameraden ist zum Zombie mutiert. Hier dürft ihr gleich mal euer Können mit der Pistole unter Beweis stellen.



SCHLAFZIMMER

■ Einst schlief hier der Hausmeister, nun ist er ein Untoter. Er überfällt euch aus dem Hinterhalt, während ihr sein Tagebuch lest, in dem er von seiner Zombifizierung berichtet.



DACHBODEN

■ Mäuse, tote Tauben, Spinnweben: Ein Dachboden hält viele eklige Überraschungen bereit. Aber nur selten stoßt ihr dort auf riesige Spinnen. Dieses Exemplar namens Yawn ist der erste Boss.

TAXIDERMY ROOM

LIBRARY

SMALL LIBRARY

BEDROOM

FIRST FLOOR

ARMOUR ROOM

DAS AUGE DES TIGERS

MAIN HALL

ATTIC

WARUM AUSGERECHNET SCHLANGEN...?

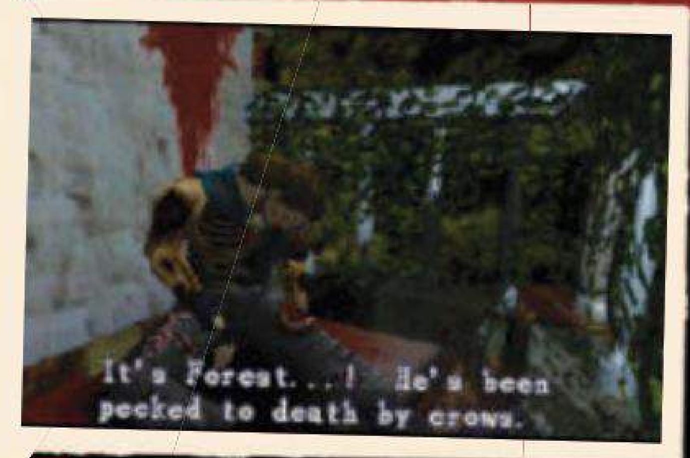
ESSZIMMER-BALUSTRADE

■ Von unten sieht die obere Ebene des Esszimmers sicher aus, aber es warten schon ein paar Zombies auf euch. Die Statue hier oben spielt eine wichtige Rolle für ein Rätsel.



BALKON

■ Jetzt wisst ihr, was mit dem Bravo-Team-Mitglied Forest Speyer geschehen ist – er wurde von Krähen zu Tode gepickt. Danach hatte er in mehreren Teilen einen Auftritt als Zombie.







» [PS4] Im Vergleich zum Original sieht das HD-Remake einfach klasse aus.

deren Elemente hintanstellen. Die Kombination aller Inhalte war es, die 1996 die Videospieler regelrecht in ihren Bann zog."

Resident Evil lief so gut, dass Capcom sofort eine Serie daraus machte. In *Resident Evil 2* durchstreifte man die virenverseuchte Stadt Raccoon City entweder als Cop Leon Kennedy oder Studentin Claire Redfield. Das Spiel fühlte sich entsprechend anders an, und eure Aktionen mit dem einen Charakter konnten sich auf den späteren Durchgang mit dem anderen Charakter auswirken. Nahmt ihr etwa als Claire eine Maschinenpistole auf, war sie bei Leon nicht mehr an dieser Stelle vorhanden. Die Produktion des Spiels verlief nicht einwandfrei, zwischendurch wurde das komplette Projekt auch verworfen und von vorn begonnen, trotzdem wurde *Resident Evil 2* nach seiner Veröffentlichung 1998 mit 4,96 Millionen verkauften Einheiten zum Megahit.

Zu diesem Zeitpunkt hatten *Resident Evil* und seine Popularität schon längst andere Studios auf sich aufmerksam gemacht. Nach anfänglichen eigenen Versuchen kopierten diese das Spielkonzept in der Regel nur, was wiederum dem Fortschritt des Genres schadete. Der Saturn-Titel *Deep Fear* aus dem Jahr 1998 war nichts anderes als ein *Resident Evil* im Unterwasser-Setting, in *Countdown: Vampires* wurden die Zombies gegen Blutsauger ausgetauscht. Zu den innovativeren Spielen gehörte *Parasite Eve* von Squaresoft, das Survival-Horror mit Action-RPG-Mechaniken vermischte.

Richtig in Fahrt kam die Konkurrenz erst 1999. Während das komplett in 3D gestaltete Dreamcast-Spiel *Blue Stinger* Capcom noch keine Sorgen bereitete, sorgte *Silent Hill* von Konami für Aufsehen. Der PlayStation-Titel vermied B-Movie-Elemente und konzentrierte sich stattdessen voll und ganz auf psychologischen Horror. Auch hier gebar der Erfolg des Erstlings eine Serie. Darüber hinaus brachte auch Capcom ein neues 3D-Survival-Horrorspiel auf den Markt: *Dino Crisis* orientierte sich an der *RE*-Formel, wobei die Gegner nun erschreckend flott unterwegs waren. Es verkaufte sich mehr als 2 Millionen Mal.



» [PS3] In ***Resident Evil: Code Veronica*** **gab es erstmals echte 3D-Umgebungen.**

»Es gab damals nicht viele Horrorspiele. Resident Evil war vielleicht das erste wirklich gruselige Spiel.«

MASACHIKA KAWATA

Capcom wollte das Feld keinesfalls der Konkurrenz überlassen und gab nun gleich zwei weitere *Resident Evil*-Teile in Entwicklung. Der letzte Teil der original PlayStation-Trilogie, *Resident Evil 3*, erschien 1999; er ließ euch mit Jill Valentine aus Raccoon City flüchten. Mit Nemesis, so auch der Untertitel des Spiels, wurde euch jedoch erstmals ein Gegner gegenübergestellt, der euch immer wieder auf die Pelle rückt. Aufgrund des erhöhten Actionanteils wurde die Steuerung angepasst, dank 180-Grad-Drehung konntet ihr nun leichter die Flucht ergreifen. Dass die Story kürzer war und es keinen zweiten spielbaren Charakter gab, störte nur wenige – 3,5 Millionen Verkäufe zeugten von der Zufriedenheit der Fans.

Auf der Dreamcast durftet ihr in *Resident Evil: Code Veronica* ab 2000 gemeinsam mit Claire Redfield, ihrem Bruder Chris und dem Gefangenen Steve Burnside versuchen, von der von Umbrella kontrollierten Insel Rockfort Island zu fliehen. Zum ersten Mal in der Reihe wurden auch die Umgebungen in Echtzeit gerendert, und die Kamera bewegte sich (wenn auch nur auf festgelegten Pfaden). Bei einigen Waffen gab es zudem eine First-Person-Perspektive. Allein zwischen dem Dreamcast-Debüt 2000 und der PS2-Umsetzung im Jahr 2001 verkaufte sich *Code Veronica* 2,5 Millionen Mal.



» [PS4] Neue Feinde überraschten im 2002er-Remake auch Veteranen.

Die nächsten beiden Ableger nach klassischer Formel erschienen für den Game-

ZURÜCK ZU DEN WURZELN

Mit *Resident Evil 7* wagt Capcom einen Neuanfang auf Basis alter Stärken.









VILLA DES WAHNSINNS

■ Ein großer Teil von *Resident Evil 7* spielt im alten Herrenhaus der Baker-Familie und den angrenzenden Gebäuden. Schon nach kurzer Spielzeit werdet ihr überall Parallelen zum Spencer-Anwesen aus dem ersten Teil erkennen.

EINFACHE, ABER EFFEKTIVE RÄTSEL

■ Wie das Original setzt auch der siebte Teil wieder auf Puzzles, die clever sind, ohne zu überfordern. Durch eine Videoaufzeichnung entdecken wir etwa einen Geheimgang, und das Shotgun-Rätsel wurde ebenfalls – wenn auch in entschärfter Form – wiederbelebt.

ERKUNDE DAS UNBEKANNTE

■ In *Resident Evil* ging es schon immer darum, die Umgebungen genau zu erkunden. Auch das Baker-Anwesen wirkt anfangs verschachtelt und wie ein Labyrinth. Doch je mehr ihr herumkommt und je mehr Karten ihr findet, desto besser findet ihr euch zurecht.

EINE UNAUFHALTSAME KRAFT

■ Mit Jack Baker habt ihr es im neuesten Ableger erneut mit einem scheinbar unaufhaltsamen Gegner zu tun. Mehrmals kommt es zur Konfrontation mit dem Familienoberhaupt, und ihr tut gut daran, euch nicht zu früh in Sicherheit zu wähnen.



▶ Cube, den Capcom schon längst als Startsystem für *Resident Evil 4* auserkoren hatte. Das erste Spiel war ein Remake von Teil 1, mit verbesserten Grafiken und neuen Bereichen, die aus dem Original herausgeschnitten worden waren. Mit den Crimson-Head-Zombies gab es sogar eine neue Gegnergattung. Die Verkäufe fielen angesichts der hohen Qualität mit 1,35 Millionen Einheiten jedoch recht enttäuschend aus.

Resident Evil Zero*, das zweite GameCube-Spiel, war ursprünglich für den N64 geplant, bis Entwicklungsprobleme und der begrenzte Speicher zum Plattformwechsel führten. Die Hauptfiguren in dem Prequel waren Rebecca Chambers aus dem ursprünglichen Bravo-Team sowie der flüchtige Billy Coen, die es mit T-Virus-verseuchten Egeln zu tun bekommen, die vom Erschaffer des Virus persönlich freigelassen wurden. Neu war das Buddy-System, das euch erlaubte, mitten im Spiel zwischen den beiden Charakteren hin- und herzuschalten. *Resident Evil Zero* erschien 2003 mit derselben optischen Qualität wie das Remake. Doch auch hier konnte man nur 1,25 Millionen Exemplare



» [PS4] Ob sich der Zombie im Badezimmer ein wenig aufstylen wollte?

> »Die *Resident Evil*-Spiele waren kunstvoll zusammengestellte Puzzlekästen.«
> SAM BARLOW

absetzen. Neben der relativ schwachen Verbreitung des GameCube hatten die Spieler zunehmend das Gefühl, lediglich mehr vom Gleichen zu erhalten.

Mittlerweile hatten selbst die Vorläufer des ersten *Resident Evil* damit angefangen, das Konzept der Erfolgsreihe für ihre Fortsetzungen zu übernehmen. *Alone in the Dark: The new Nightmare* von 2001 und *Clock Tower 3* von 2002 waren näher an dem Capcom-Spiel als an ihren eigenen Vorgängern. Capcom war sich im Klaren darüber, dass die Serie – wenn nicht sogar das ganze Genre – dringend eine Frischzellenkur benötigte. Für *Resident Evil 4* verwarf man daher das Zombie- und Raccoon-City-Setting und verlegte die Handlung ins ländliche Spanien. Das Spiel wurde zu einem riesigen Erfolg, obwohl (oder vielleicht: weil) es sich weit von der Vorlage entfernt hatte.

Die Nachfrage nach Survival Horror ebbte jedoch nicht ab. Eine neue Generation von Entwicklern sprang in die Bresche und trieb das Genre voran. Sam nennt als Beispiel die *Silent Hill*-Reihe: „In *Silent Hill* ging es nie so sehr um die Spielmechanik. Die *Resident Evil*-Spiele waren dagegen kunstvoll zusammengestellte Puzzlekästen", doziert er. „*Silent Hill* war da eher chaotisch und verzichtete auch mal auf Erklärungen – es wollte sich in deinen Kopf pflanzen und diesen nicht mehr verlassen." Darüber hinaus wollte das Team von Climax mit Traditionen brechen, wie Sam ausführt: „Wir versuchten, das Regelbuch in *Shattered Memories* neu zu schreiben und so wenige Elemente wie möglich aus *Resi-*



WENIG MUNITION

■ Nur wenn ihr gut mit eurer Munition haushaltet und beim Zielen präzise seid, könnt ihr alle Feinde dauerhaft ausschalten. Macht ihr das nicht, kommt ihr nicht drum herum, auch mal Fersengeld zu geben, um dem Tod zu entgehen.



SCHRECKMOMENTE

■ Schon das erste *Resident Evil* hat uns damals das Fürchten gelehrt. Der siebte Teil steht dem Erstling diesbezüglich allerdings in nichts nach. Wir empfehlen euch vor allem die VR-Version. Mit der PSVR seid ihr tatsächlich mittendrin im Horrorhaus der Bakers.



PLATZPROBLEME

■ Wie damals Jill Valentine und Chris Redfield verbringt ihr auch jetzt wieder einiges an Zeit damit, eure gesammelten Ressourcen im Inventar zu verteilen und abzuwägen, was ihr mitnehmt oder in einer der globalen Aufbewahrungsboxen verstaut.



» [PS4] *Resident Evil Zero* war gut, aber zu sehr nach der bekannten Formel gestrickt.



» [PS4] Die Fluchtmöglichkeiten im Zug von *Resident Evil Zero* sind begrenzt.

dent Evil zu verwenden. Es fühlte sich für uns falsch an, dass ein derart spezielles Spieldesign das Horror-Genre dominierte."

Die Motivation, von der Norm abzuweichen, war auch bei den Machern der *Dead Space*-Reihe vorhanden. Wright erinnert sich: „Glen Schofield wollte beweisen, dass sein Team Erfolg damit haben könne, Risiko einzugehen – obwohl EA Risiko hasste. Wir wollten dem Spieler in Kämpfen nicht seine Freiheit nehmen, um Panik und Angst zu erzeugen. Das Spiel fühlt sich daher mehr wie ein Shooter an. Das Team hat ganze Arbeit geleistet, auch wenn es anfangs noch skeptisch war." Das sahen auch die Spieler so, die *Dead Space* für eines der besten Horrorspiele seiner Generation halten.

Den Vergleich mit dem Genre-Titan scheut auch Thomas nicht: „*Resident Evil* hatte zweifellos großen Einfluss, aber ich sehe kein Problem darin, aus seinem Schatten zu treten. Es gibt so viele Kleinigkeiten, die man anders machen kann." In Bezug auf *Amnesia* wird er konkreter: „Wenn man sich das Gesamtwerk anschaut, die Mischung aus Rätseln und Action sowie die Aufeinandertreffen mit Gegnern, glaube ich nicht, dass bei uns viele einen Vergleich zu *Resident Evil* ziehen."

Zuletzt war es aber ausgerechnet Capcom, die sich von den Anfängen ihrer Serie inspirieren ließen. „Es ist nicht leicht, in Japan an einer Spielereihe zu arbeiten. Die Erwartungen steigen mit der Zeit immer weiter an, trotzdem muss es auch Wendepunkte geben, an denen man mal etwas Neues mit seiner Reihe wagt", erklärt Kawata. Das kürzlich veröffentlichte *Resident Evil 7* hält er für einen dieser Wendepunkte. „Die größte Änderung ist die Abkehr von der Action und der Fokus auf die Angst als Spielelement." Und tatsächlich: Trotz Einführung der First-Person-Perspektive und der zusätzlichen Entwicklung einer VR-Version kann man die Ursprünge des Genregründers bei *Resident Evil 7* in jeder Pore spüren.

Letztendlich hängt Horror und seine Wirkung aber auch vom Spieler ab. „Es funktioniert dann am besten, wenn ihr mit den Charakteren mitfühlen könnt. Ihr müsst eine Beziehung zu ihnen aufbauen und das Gefühl haben, keine richtige Kontrolle zu haben", so Wright. Auch Kawata vertritt diese Ansicht und gibt ein Beispiel aus *Resident Evil 7*: „Wenn ihr das Gefühl habt, alles im Griff zu haben, kann das dazu führen, dass ihr keine Angst um die Charaktere habt. Hier aber seid ihr eine ganz normale Person in einer äußerst ungewöhnlichen Lage und müsst es schaffen, sie in einem Stück zu überstehen."

Am Ende ist es daher auch egal, ob ihr gerade gegen Aliens, Dinos oder Zombies kämpft. Auch die Perspektive spielt keine Rolle. Das Wichtigste ist, dass ihr Angst habt – und *Resident Evil* bewies anderen Entwicklern und vor allem den Spielern eindrucksvoll, wie gut ein Spiel diese evozieren kann. *

SPIELEVETERANEN
PODCAST













DER SPIELE-PODCAST ÜBER NEUE UND ALTE SPIELE SOWIE MAGAZINE – MIT HEINRICH LENHARDT (EHEMALS HAPPY COMPUTER, POWER PLAY, PC PLAYER U.A.) UND JÖRG LANGER (EHEMALS PC PLAYER, GAMESTAR U.A.). UND MIT GÄSTEN...

-> www.spieleveteranen.de
1 Podcast-Folge (ca. 2h) pro Monat

-> www.patreon.com/spieleveteranen
2 Podcast-Folgen (je ca. 2h) pro Monat



Schau' dir unser „Werbevideo" an:
www.youtube.com/watch?v=9XNyEJ-YFVk

THE MAKING OF E.T. THE EXTRA-TERRESTRIAL

Für viele steht fest: Dies ist eines der schlechtesten Spiele aller Zeiten – auch wenn es nur die wenigsten je gespielt haben. Wir sprachen mit Howard Scott Warshaw über sein umstrittenstes Werk.



FAKTEN

- » **PUBLISHER:** ATARI INC.
- » **ENTWICKLER:** HOWARD SCOTT WARSHAW
- » **VERÖFFENTLICHT:** 1982
- » **PLATTFORM:** ATARI 2600
- » **GENRE:** ADVENTURE

Frühling 1982: Die Zeichen stehen gut, dass es ein erfolgreiches Jahr für den Atari-Programmierer Howard Scott Warshaw wird. Sein Erstlingswerk *Yars' Revenge* aus dem Vorjahr war zum Hit geworden, sein nächstes Spiel *Raiders of the Lost Ark* (eine Umsetzung des Films *Jäger des verlorenen Schatzes*) nähert sich der Fertigstellung.

Etwa zur gleichen Zeit befindet sich Atari in Verhandlungen um die Rechte am neuesten Film von Steven Spielberg, *E.T. Der Außerirdische*. Howard erinnert sich zurück: „Ich wusste, dass es irgendwann kommen würde – ich hatte schon zwei Monate vorher mit den Verantwortlichen gesprochen. Doch der Deal zog sich in die Länge. Das Motiv dahinter war eigentlich ein anderes: Atari *[damals ein Tochterunternehmen des Warner-Konzerns, Anm. d. Red.]* sollte letztlich nur der Aufhänger sein, Steven Spielberg zu einem Wechsel zu den Warner Bros. Studios zu bewegen."



» [Atari 2600] Tief unten in der Grube findet E.T. einen Teil des Telefons.

Als die Verhandlungen aufs Ende zugingen, wurde Howard darauf angesprochen, ob er das Spiel entwickeln könne. Zunächst lehnte er ab. Als Atari dann am 27. Juli endgültig die Rechte bekam und Spielberg persönlich ihn als Programmierer haben wollte, entschied er sich doch um. „Ray Kassar *[Ataris Geschäftsführer, Anm. d. Red.]* rief mich direkt aus dem Verhandlungszimmer an", erläutert Howard seinen Stimmungsumschwung. „Er fragte mich, ob ich es bis zum 1. September schaffe. Das waren genau fünf Wochen, doch ich sagte einfach: ‚Klar kriege ich das hin.' Es war ein Dienstagabend, und bereits am Donnerstagmorgen sollte ich Steven Spielberg in L.A. das Design präsentieren. Mir blieben also 36 Stunden Zeit."

Spielberg war nur wenig begeistert. Wie Howard berichtet, hätte er sich lieber etwas wie *Pac-Man* gewünscht. Fassungslos, dass sich einer der innovativsten Filmemacher der damaligen Zeit mit einer Kopie eines bekannten Spielprinzips zufriedengeben würde, versuchte es Howard mit Argumenten. Er weiß noch ganz genau, was er Spielberg entgegnete: „E.T. ist ein bahnbrechender Film, daher verdient er auch ein bahnbrechendes Spiel, etwas Einzigartiges. Das hier ist das Spiel, das ich in der knappen Zeit hinbekomme." Spielberg ließ sich überzeugen.





» [Atari 2600] Das Raumschiff von E.T. landet im lauschigen Wald.





Zurück in Sunnyvale gab es ein Meeting bei Atari. Mehrere Kollegen beschwerten sich darüber, dass Howard alle großen Spiele entwickeln dürfe. Also stand er auf und wies nur auf die kurze Zeit bis zum 1. September hin und bot jedem Freiwilligen an, *E.T.* zu übernehmen. Danach, so Howard, wurde es ruhig im Raum.

Obwohl für ein typisches Atari-2600-Spiel sonst eine Entwicklungszeit von sechs Monaten angesetzt wurde, zweifelte Howard nie an seinem Vorhaben. Eine Frage war jedoch noch zu klären: Sollte er die nächsten Wochen im Büro leben oder lieber von zu Hause aus arbeiten? Er entschied sich für Letzteres: „Einer der Techniker von Atari kam zu mir nach Hause und baute mir ein Entwicklungssystem auf. Es waren wohl die härtesten fünf Arbeitswochen meines Lebens. Ich hatte bereits durch das Spieldesign sichergestellt, dass es auch in dieser Zeit zu bewerkstelligen ist. Ich nahm einfache Spielmechaniken, die mir große Spielgebiete und abwechslungsreiche Puzzles ermöglichten. Das allein reichte mir aber nicht, ich wollte auch innovativ sein. Also wählte ich ein Setting in einer 3D-Welt."

Der ambitionierte Plan sah Spielgebiete in der Vogelperspektive vor. Diese wiederum waren mit Gruben gepflastert, deren Innenräume bei Betreten in einer Seitenperspektive dargestellt wurden. Howard erklärt das Konzept dahinter: „Die Löcher sollten an eine Schatzsuche erinnern. Der Schatz war das in drei Teile zerbrochene Telefon. Die Teile wurden dort unten versteckt."

Eine wichtige Rolle spielten auch die Feinde: „Die Wissenschaftler und die FBI-Agenten möchten E.T.s Flucht verhindern. Habt ihr das Telefon einmal beisammen, müsst ihr erst noch eure Freunde anrufen und euch mit ihnen am Landepunkt treffen." Einige der Punkte, gibt Howard zu, hätten sicherlich noch ein Feintuning benötigt, doch die Uhr bis zur Abgabe tickte unaufhörlich. Als Beispiel gibt er an den Umstand an, dass man nach dem Herausklettern in die Gruben zurückfallen konnte. Er sah das als Herausforderung, doch Zeit für Tests blieb nicht – und im finalen Produkt regte es dann viele Spieler auf.

Howard verzichtete für *E.T.* auf den damals so beliebten Timer als Erschwernis und ▶

» Ein Techniker von Atari kam zu mir nach Hause und baute mir ein Entwicklungssystem auf. « HOWARD SCOTT WARSHAW



» [Atari 2600] Ein Wissenschaftler der Regierung hat E.T. geschnappt.



E.T. 101

■ In dem Actionspiel mit Open-World-Zügen müsst ihr mit E.T. von der Erde entkommen. Um nach Hause zu telefonieren, benötigt ihr drei Teile eines Telefons, die über 20 Gruben verteilt sind. FBI-Agenten und Wissenschaftler wollen den Außerirdischen an der Flucht hindern.

VOM FILM ZUM SPIEL

Diese Filme sind als Spiel einen Versuch wert.



TRON: DEADLY DISCS

■ Inspiriert von den Duellen aus dem Film tretet ihr in dem Mattel-Titel gegen andere Disc-Kämpfer an. Als Tron benötigt ihr dafür in der Regel nur einen einzigen Treffer, außerdem levelt ihr im Verlauf auf.



ALIEN

■ Doug Neubauer, der Entwickler von *Star Raiders*, ging auf Nummer sicher: Das Spielkonzept basiert auf *Pac-Man*, trotzdem sind *Alien*-Elemente vorhanden. Packt den Flammenwerfer aus!

EMPIRE STRIKES BACK

■ In dem *Defender*-artigen Shooter spielt ihr die Schlacht um Hoth nach – zumindest so weit, wie das auf dem Atari 2600 möglich ist. Die AT-ATs des Imperiums sind jedenfalls eine knackige Herausforderung.



MEGA FORCE

■ Die Filmvorlage ist grausam, aber sie eignet sich bestens für ein Shoot-em-up: Auf einem fahrenden und fliegenden Motorrad müsst ihr eine Stadt vor einer Alieninvasion bewahren.

KRULL

■ Im Vergleich zum Automaten kommt die Umsetzung für den Atari 2600 näher an den Film heran. Mal sollt ihr Speerkämpfer aufhalten, mal einer Riesenspinne entgehen. Stürmt die Schwarze Festung!

» Es ging mir nur noch darum, das Projekt irgendwie fertigzustellen. « HOWARD SCOTT WARSHAW

▶ implementierte stattdessen ein erneuerbares Energiesystem. „Ein Timer läuft einfach nur runter. Die Energieleiste in *E.T.* hängt aber vom Spieler ab. Stehst du einfach nur herum, passiert nichts. Fliegst du oder läufst, verlierst du mehr als beim Gehen. Auf diese Weise kannst du deinen Spielstil optimieren. Das verlieh dem Spiel meiner Meinung nach mehr Tiefe. Das war außerdem das erste Mal, dass jemand einen Lebensbalken in ein Spiel eingebaut hat."

Darüber hinaus wollte Howard aber auch den Geist der Vorlage einfangen: „Der *E.T.*-Film ist ein faszinierendes emotionales Drama. Daher versuchte ich, durch die Grafik und die interaktiven Charaktere ebenfalls Emotionen zu transportieren. Ehrlich gesagt war diese Idee auf dem Atari 2600 absurd! Doch ich war so überzeugt davon, dass ich es wirklich für möglich hielt."

Beim Schwierigkeitsgrad von *E.T.* orientierte sich Howard an seinen vorherigen Spielen. Außerdem ließ er es sich nicht nehmen, Cameo-Auftritte von Yar und Indiana Jones einzubauen: „Ich hatte nie Spiele für Kinder gemacht. Videospieler waren für mich immer Teenager, die eine gewisse Komplexität und Herausforderung suchten. Die Easter Eggs waren ein reines Ego-Ding, sie nahmen nicht viel Zeit in Anspruch."



» [Atari 2600] Ruft ihr Elliot zur Hilfe, sucht er Telefonteile oder lockt Erwachsene weg.



» [Atari 2600] E.T. und sein Menschenfreund Elliot sind wieder vereint.

Trotz alledem forderte das hohe Tempo seine Opfer: „Selbst für kleinste Abweichungen vom Plan blieb keine Zeit. Eine Überarbeitung des Konzepts war unmöglich. Es war von Anfang an nicht vorgesehen, dass ich einzelne Punkte noch mal überdenke oder dass ich mir Feedback einhole. Am Ende ging es mir nur noch darum, das Projekt irgendwie fertigzustellen. Ich war komplett isoliert."

Howards Mühen sollten sich zumindest am Anfang lohnen. Bei Atari erhielt er uneingeschränktes Lob dafür, *E.T.* in einer für unmöglich gehaltenen Zeit entwickelt zu haben. Auch der Erfolg im Verkauf schien dem Unternehmen Recht zu geben. Dann wendete sich das Blatt, wie sich Howard ungern erinnert: „Im Dezember 1982 und Januar 1983 hatte ich mit *E.T.* und *Raiders* zwei Top-Five-Spiele in den Billboard-Charts. Man konnte also von einem Erfolg sprechen. Im ersten Quartal 1983 erschienen dann zunehmend

MILLIONEN-SELLER



LASER BLAST

■ Der Shooter mit Weltrauminvasions-Setting macht eine Sache grundlegend anders als die Konkurrenten: Dieses Mal seid ihr die Invasoren. Als weitere Besonderheit müsst ihr eure Lasersysteme vor dem Einsatz aufladen.



RIVER RAID

■ Der Klassiker von Carol Shaw ist kein Shoot-em-up im traditionellen Sinne. Die feindlichen Flugzeuge und Schlachtschiffe schießen nämlich nicht zurück, sondern bilden stattdessen einen Hinderniskurs, der immer zufällig generiert wird.

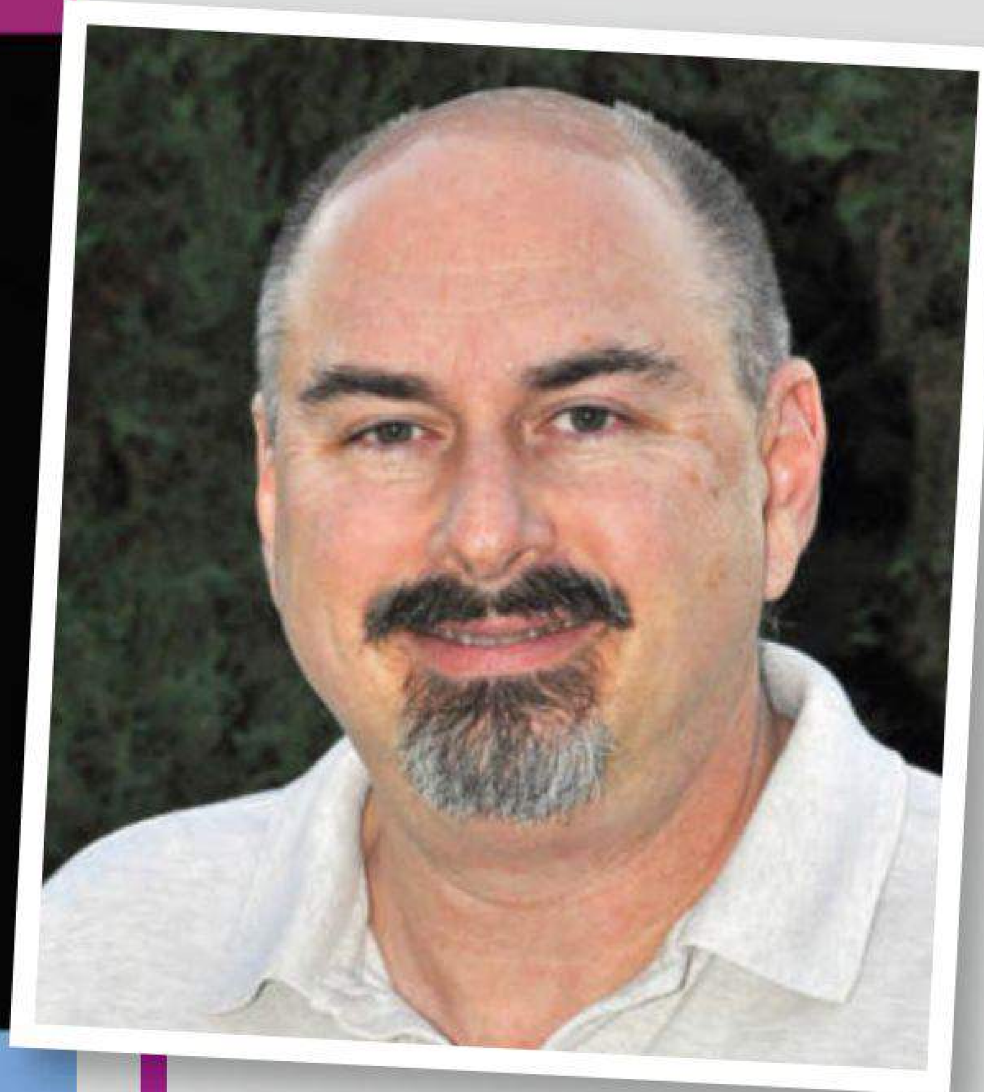


KABOOM!

■ Hier geht es nur um eines: Bomben! Mit einem Fangkorb ausgestattet müsst ihr dafür sorgen, dass die auf euch herunterfallenden Bomben nicht den Boden berühren. Ein simples, aber ebenso suchterregendes Spielprinzip.



» [Atari 2600] Elliot füllt bis zu dreimal E.T.s Energieleiste auf.

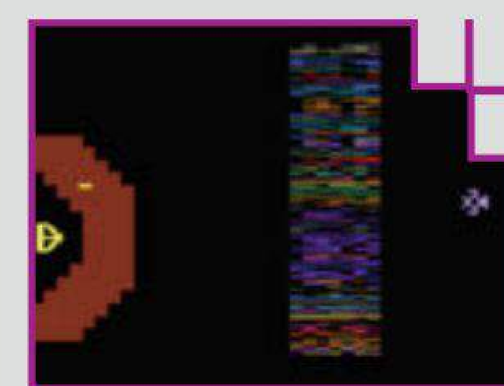


» Howard Scott Warshaw ist heute Psychotherapeut.

negative Kritiken, die Rückläufer häuften sich. Am Ende des Jahres hatte Atari dann Verluste in Höhe von 500 Millionen Dollar eingefahren. *E.T.* war jedoch nicht der einzige Grund dafür – mein Spiel machte daran ‚nur' 22 Millionen Dollar aus." Dennoch gilt E.T. als Inbegriff der Qualitätsmisere, die in den USA den großen Videospiele-Crash auslöste.

Mehr als eine Dekade zog ins Land, bis eine neue Geschichte die Runde machte. Der Legende nach war *E.T.* der Auslöser für den Untergang Ataris, weshalb das Unternehmen angeblich Millionen von Exemplaren des Spiels in der Wüste New Mexicos vergraben ließ. „Das Gerücht kam in einer Zeit auf, als es noch kein Internet gab. Wirklich darum gekümmert hat sich letztlich niemand. Erst in den späten 90er Jahren und mit dem Internet wurde die Story zum urbanen Mythos", führt Howard aus. Mittlerweile gelten die Gerüchte über die Entsorgung der Module in der Wüste als bestätigt: Von der Unterhaltungsfirma Fuel Industries und Microsoft organisierte Ausgrabungen förderten im April 2014 tatsächlich die auf einer Deponie entsorgten Module von E.T. sowie weiteren Spielen zutage.

Obwohl *E.T.* heutzutage immer wieder in Listen der schlechtesten Spiele aller Zeiten auftaucht, ist Howard immer noch stolz darauf, es in Rekordzeit fertiggestellt zu haben. Für perfekt hält er den Titel aber gewiss nicht: „Wenn ich etwas ändern könnte, würde ich das Frustpotenzial erhöhen, während ich gleichzeitig für eine bessere Orientierung sorgen würde. Wie ich das machen würde, wäre allerdings eine längere Geschichte." *



ENTWICKLER-HIGHLIGHTS

YARS' REVENGE (SIEHE BILD)
SYSTEM: ATARI 2600
JAHR: 1982

RAIDERS OF THE LOST ARK
SYSTEM: ATARI 2600
JAHR: 1982

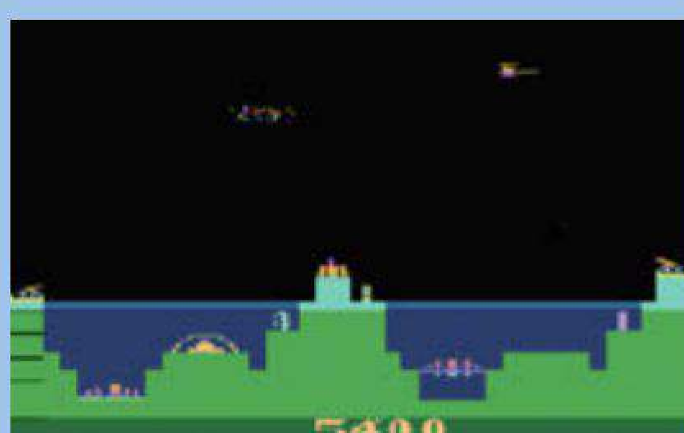
E.T. THE EXTRA-TERRESTRIAL
SYSTEM: ATARI 2600
JAHR: 1982

Auch diese Spiele durchbrachen die Millionenmarke auf dem Atari 2600.



FREEWAY

Häufig nur als *Frogger*-Klon abgetan, entstand *Freeway* tatsächlich etwa zur selben Zeit wie Segas Automat. Das Activision-Spiel hat ein Huhn als Froschersatz und einen kompetitiven Zwei-Spieler-Modus.



ATLANTIS

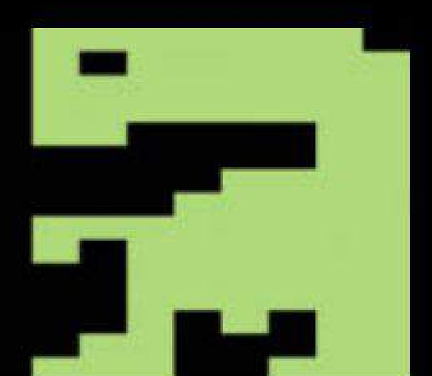
Auch wenn es Elemente aus *Canyon Bomber* und *Missile Command* enthält, ist Atlantis ein eigenständiges Spiel. Mit drei fest verbauten Waffen müsst ihr eine Stadt gegen immer stärker werdende Angriffe verteidigen.



COSMIC ARK

Zwei Spiele in einem: Auf der einen Seite sollt ihr ein Archeschiff vor Meteoren beschützen, auf der anderen Seite Überlebende von einem Planeten retten. Die Kunst liegt darin, beides zu verbinden und mit dem Treibstoff zu sparen.







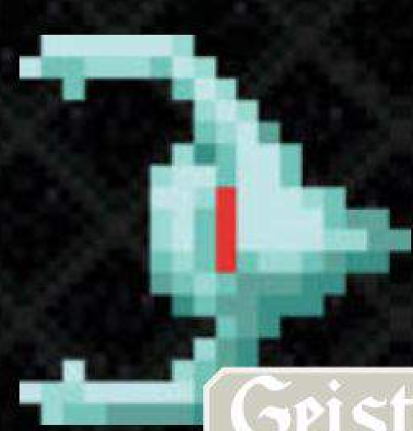

Dämon


Schläger




Magietrank


Tod


Geist


Elf


Grunzer


Magier


Ration


Es

Tiefe Dungeons, ein vierköpfiger Heldentrupp und fiese Monster: *Gauntlet II* baut auf dieselben Stärken wie das erfolgreiche Original, addiert jedoch gewitzte Ideen und neue Ansätze.


Wirklich niemanden überraschte das Erscheinen von Ataris *Gauntlet II* im August 1986, auch wenn nicht einmal ein Jahr seit dem Erstling vergangen war. Der Vorgänger hatte sich in den Spielhallen als durchschlagender Erfolg entpuppt. Entsprechend scharf war Atari darauf, einen zweiten Teil zu machen. Das Original gab


Schlüssel



» [Arcade] Fies: Geister belagern die Helden.

Schatz











die Marschrichtung vor: Vier Spieler treten gemeinsam als Heldentrupp an, um in verwinkelten Kerkern zu überleben. Auf der Suche nach dem Ausgang verwickelt euch das simple Hack-and-Slay-Actionspiel in ständige Kämpfe gegen Monster.

Dank Mehrspieler-Modus war der Automat eine blühende Einnahmequelle. Denn vier Spieler gleichzeitig werfen auch das Vierfache an Münzen ein. Mit entsprechendem Klimpergeld kann jeder Teilnehmer seine Spielzeit erhöhen und so mit besseren Konkurrenten mithalten. Dieser Konkurrenzgedanke im Koop-Spiel, eine Prise *Dungeons & Dragons* und Ataris Automaten-Expertise machten *Gauntlet* 1985 zu einer der heißesten Arcade-Maschinen auf dem Markt.

Das Spiel blieb für Atari auch im Folgejahr ein Zugpferd. Für spätere Hardware-Revisionen merzte der Hersteller Bugs aus und verfeinerte die Spielbalance. Die Macher eliminierten auch die Möglichkeit, dass ein fähiger Spieler mit nur einer Münze unendlich lange spielen konnte. Eine Version 2.0 von *Gauntlet* war lange angedacht, doch ▶



» [Arcade] Zu den Neuerungen zählen Energiefelder und Lähmungszonen.



» [Arcade] Bosskampf: Vier Magier mischen den Drachen auf.





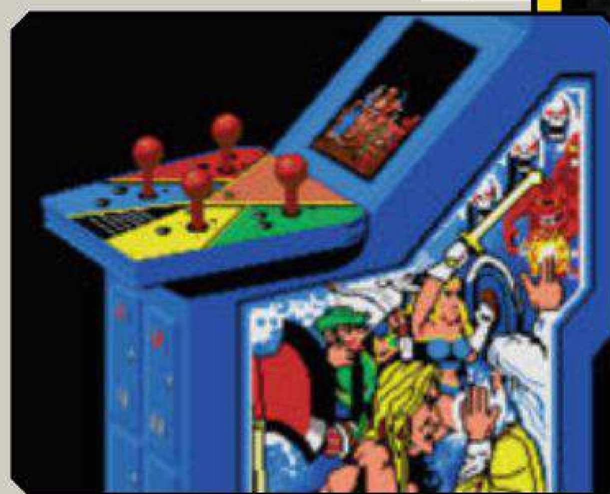


Richard Costello

Der Gremlin-Programmierer war für die Umsetzungen für Atari ST und Amiga zuständig.

RG: Wie kamst du zu den Konvertierungen von *Gauntlet II*?
RC: Ich arbeitete als Programmierer bei Gremlin in Birmingham, das teilweise Geoff Brown von U.S. Gold gehörte. Dort arbeitete ich in der Forschung und Entwicklung für den Atari ST. Die ST-Fassung wurde jedoch extern produziert, denn Geoff hatte zu dieser Zeit keine Kapazitäten mehr für 16-Bitter frei. Doch ich meldete mich freiwillig, um *Gauntlet II* in meiner Freizeit zu entwickeln, während ich weiterhin für Gremlin arbeitete.

RG: Die ST-Umsetzung des Vorgängers sah gut aus, doch die Charakter-Animationen und das Bildschirm-Scrolling ruckelten. Hattest du dieses Problem für den zweiten Teil auf dem Schirm?
RC: Es gab zwei Probleme mit *Gauntlet* auf dem ST. Zunächst wurde versucht, den Spielautomaten mit seinen 24 x 24 Pixel großen Sprites und genauso großen Levelelementen zu reproduzieren. Zum Zweiten war der Entwickler ein PC-Programmierer, der x86-Architektur gewohnt war und auf C statt auf Assembler setzte. Seine Technik funktionierte auf dem PC, doch nicht auf dem Atari ST. Denn am ST sind normalerweise Blöcke von 16 Pixel Größe in 8-Byte-Sektionen verbunden. Deshalb war die Bildschirmdarstellung zu komplex und zeitaufwendig. Um die Bildrate und Spielbarkeit zu erhalten, musste die Optik samt Sprites und Hintergründen genau auf das 16 x 16 Pixel große Raster abgestimmt werden. Außerdem programmierte ich alles direkt auf dem 68000-Prozessor. Dank des optimierten Formats konnte der Hintergrund mit bis zu 128 Sprites im Vordergrund flüssig bei 25 Hz scrollen.



RG: Hattest du den Automaten als Vorlage?
RC: Es gab ein Gerät im Büro, bei dem wir einen „System Check"-Modus aktivierten, um den Speicherinhalt auf dem Bildschirm darzustellen. Damit konnte der Grafiker Kev Bulmer die Charaktere genau studieren, auch wenn er alle Grafiken neu erstellen musste. Tony Porters Editor auf dem Spectrum wurde daneben genutzt, um die Levels zu bauen. Ich schrieb einen 68000-Konverter, um seine Daten auf den ST-Bildschirm zu bringen.

RG: Wer hatte die geniale Idee, den dritten und vierten Spieler über die Drucker-Schnittstelle einzubinden?
RC: Tatsächlich stammt die Idee und die Verdrahtung von mir. Es war simpel, denn der Druckeranschluss war eine parallele 8-Bit-Schnittstelle. Wir benötigen pro Controller nur fünf Eingaben (hoch, runter, links, rechts, Feuer), also nur zehn Bits für die zwei zusätzlichen Spieler. Ich war überrascht, wie schnell das Konzept mit Tausenden Adaptern produziert wurde.

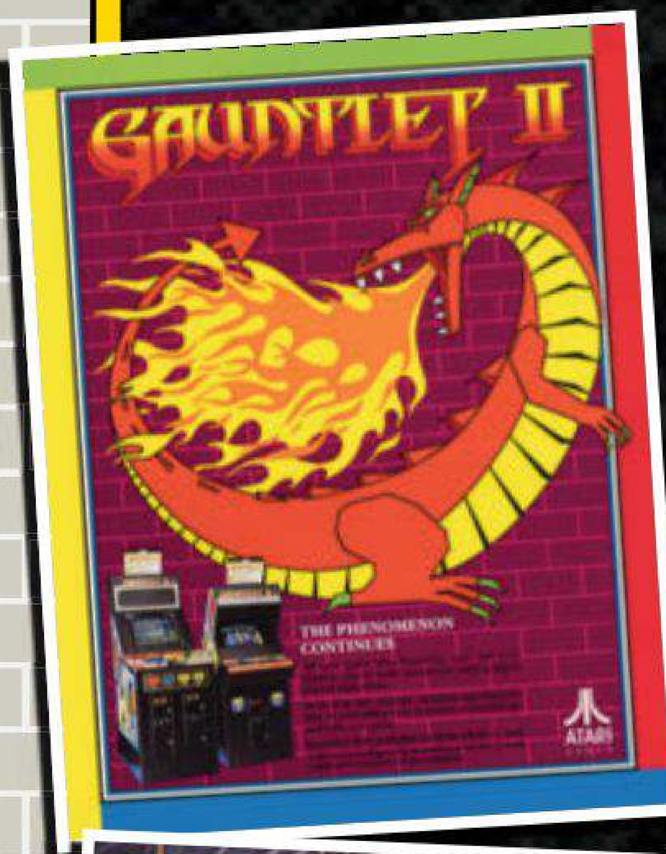
RG: Wie zufrieden bist du mit den fertigen Versionen?
RC: Ich war mehr als zufrieden. Ich genoss die Arbeit an Automaten-Umsetzungen, da dort die genauen Spezifikationen schon feststanden, bevor man auch nur eine Zeile programmiert. Deshalb gab es keine vagen Ziele. Aus Sicht eines Programmierers war das mein zweitliebstes Projekt, gleich nach *Mortal Kombat II* für den Amiga.





» [Arcade] Kommt dem Drachen nicht zu nahe!

▶ Programmierer Bob Flanagan sowie Erfinder Ed Logg ließen sich Zeit. „Wir entwickelten *Gauntlet II* in etwa zehn Monaten", erzählt Bob. Das waren deutlich weniger als die etwa 16 Monate für den Erstling, doch Teil 2 baute ja auf Altbewährtem auf.





Der Nachfolger hatte das klare Ziel, noch mehr Moneten aus der Marke zu melken. „Aufgrund der hohen Einnahmen wurde entschieden, dass es einen Markt für eine Neufassung gebe. So kam *Gauntlet II* mit neuen Levels, Mechaniken und freier Charakterwahl genau richtig", erinnert sich Bob. Die Charakterwahl bildete eines der Schlüsselelemente dieser Episode. Endlich durften Spieler frei entscheiden, welchen Helden sie übernehmen wollten, ohne dass ihnen dieser vor der Nase weggeschnappt wurde. Der Trupp konnte sich beliebig aus Krieger, Walküre, Magier und Elf



» [Arcade] Vorsicht: In Level 6 warten unsichtbare Wände!



„Ich meldete mich freiwillig, *Gauntlet II* in meiner Freizeit zu entwickeln, während ich für Gremlin arbeitete."

RICHARD COSTELLO

zusammensetzen, auch mehrere Inkarnationen desselben Typs waren möglich.

Außerdem fanden neue Elemente wie Drachen, Geheimräume, verdrehte Labyrinthe und Power-ups Einzug. Amulette statteten Helden mit neuen Fertigkeiten wie reflektierenden Schüssen aus, die sich um die Ecke lenken lassen. Kurzzeitig durfte der Spieler durch Wände gehen, oder er wirkte furchterregend auf Feinde, die davonliefen.

Die Dungeons verfügten im Nachfolger über unliebsame Überraschungen wie Energiefelder, Lähmungszonen sowie Schalter, die Durchgänge zu Monsterscharen öffnen. Einige Wände ließen sich zerstören, einige waren unsichtbar, andere bewegten sich von selbst. Obendrein gab es falsche sowie bewegliche Ausgänge.

Das altbekannte Monster-Aufgebot peppte *Gauntlet II* mit neuen Kreaturen auf. Das markanteste bildet das „It"-Geschöpf. Berührt ein Held diese Wirbelerscheinung, wird er verflucht und ist fortan ein Magnet für ▶

Seitensprünge

Wie gut schneiden die Heimversionen im Vergleich zum Automaten ab?



ZX Spectrum

■ Dasselbe Team wie beim Erstling zeichnete wieder für den Spectrum verantwortlich. Die Konvertierung besitzt fast alle Elemente der Vorlage und spielt sich sehr gut, auch wenn die Charakter-Bewegungen ruckelten.



Commodore 64

■ Die C64-Version des Vorgängers war gut, besaß jedoch einige Bugs. Der Nachfolger erhielt deshalb mehr Feinschliff, lief aber etwas langsamer. Das Ergebnis ist ein „Dungeon Crawler" im wortwörtlichen Sinn.



Schneider CPC

■ Diese Fassung war die erste Wahl unter den 8-Bit-Computern. Sie besaß alle Details des C64-Ablegers und die Geschwindigkeit der Spectrum-Version. Musik und Soundeffekte rundeten die Konvertierung passend ab.



Atari ST

■ Auf dem Atari ST konnte *Gauntlet II* genauso auftrumpfen wie auf dem Automaten. Es besitzt die identischen Spielelemente der Vorlage, sogar mit digitaler Sprachausgabe sowie dem Vierspieler-Modus per Drucker-Schnittstelle.



Amiga

■ Das erste *Gauntlet* erschien nie für den Amiga. Entsprechend hoch waren die Erwartungen an Teil zwei, der nicht enttäuschte. Die Version basiert auf der sehr guten ST-Vorlage, auch der Vierspieler-Modus schaffte es auf den 16-Bitter.



PC/DOS

■ Die PC-Konvertierung basierte klugerweise auf den ST- und Amiga-Umsetzungen. Entsprechend gut gelang das Ergebnis. Zusätzlich gibt es sogar eine abgespeckte Version mit kleinerem Spielschirm für langsame Prozessoren.



NES

■ Die NES-Umsetzung kam erst 1990, doch die Wartezeit hatte sich gelohnt. Denn das Modul enthielt alle Inhalte der Arcade-Maschine. Entsprechend gab es alle Monster, Extras, Sprachausgabe und Vierspieler-Spaß.



Game Boy

■ Die gegnerverseuchten Dungeons auf dem kleinen Bildschirm abzubilden ist ein schwieriges Unterfangen. Doch das Experiment gelang. Schön auch, dass zwei Spieler per Game Link antreten durften.

> „Obwohl ich gekonnt hätte, nutzte ich nichts vom originalen C64-Programmcode."
>
> STUART GREGG



» [Arcade] In Windeseile leert ihr wieder Schatzräume aus, bevor die Zeit abläuft.



» [Arcade] In den Nordamerika-Versionen erhielt man in Geheimräumen einen Code für Atari-Gewinnspiele.

» [Arcade] Reflektierende Schüsse treffen Gegner um die Ecke.



alle Feinde in der Umgebung. Der Fluch kann aber an andere Spieler weitergegeben werden, was für urkomische Situationen bei Koop-Partien sorgte. In einigen Levels lauerte außerdem ein übergroßer Drache auf unvorsichtige Spieler. Doch zum großen Endkampf kommt es auch im zweiten Teil nie. Denn wie der Vorgänger lässt sich *Gauntlet II* ewig spielen. Es wartet immer noch ein weiterer Kerker auf den Spieler. Eine Ausnahme bildet die NES-Version des Originals, die nach Level 100 und einem Duell mit einem dreiköpfigen Drachen endet.

„Es gibt kein Endgame. Denn die Idee hinter *Gauntlet* ist das unendliche Spiel", bestätigt Bob. Drachen und Schätze sind nur als Etappenziele gedacht. Doch einige Spieler fühlen sich in diesem Punkt vielleicht betrogen, da man scheinbar zufallsgenerierte Dungeons betritt. Doch dem ist nicht so, wie Bob berichtigt. Denn es existieren 105 Standard-Levels sowie 11 Schatzkammern und Geheimräume. Das macht 118 Abschnitte. Jedes Level konnte horizontal und vertikal gespiegelt werden. Daraus resultieren 472 Varianten, die sich theoretisch immer wiederholen.

Auf den ersten Blick könnte *Gauntlet II* wie eine schnell produzierte Abzocke wirken. Doch die Vielzahl kleiner wie feiner Neuerungen macht es zu einer spaßigen Herausforderung. Vor allem, da es den Koop-Gedanken des Urspiels erweitert und auf gespiegelte Dungeons setzt, was mehr Abwechslung verspricht. Von Teil zwei gab es zwar neu produzierte Au-

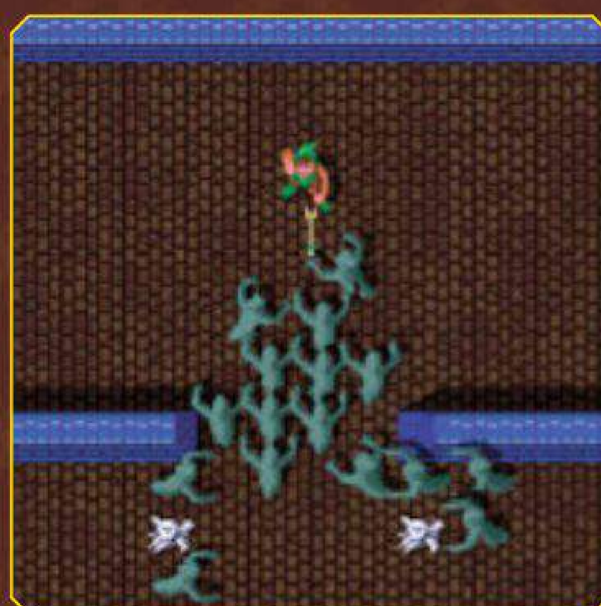
Gekonnter Spiessrutenlauf

Diese Tipps und Tricks helfen, die unterirdische Karriere zu verlängern.



Guter Elf

■ Im Solospiel solltet ihr den Elf wählen. Er ist schnell und besitzt eine gute Schussgeschwindigkeit. Außerdem kann er fast so mächtig wie ein Magier werden. Die Walküre ist eine ebenso gute Wahl.



Geisterhatz

■ Geister sind die wohl bedrohlichsten Gegner im Spiel, da sie nicht im direkten Zweikampf besiegt werden können. Nehmt sie aus der Distanz aufs Korn und vernichtet schnellstens deren Nester.



Blob-Jäger

■ Die nervigen Säure-Blobs sind eigentlich kein großes Problem. Bekämpft sie mit einem magischen Trank, um sie einzufrieren. Dann nutzt ihr einen weiteren, um sie verschwinden zu lassen.



Ausgangstaktik

■ Wie im ersten *Gauntlet* öffnen sich die Türen, wenn man lange genug wartet. Wartet ihr noch länger, verwandeln sich außerdem die Wände in Ausgänge. Jedoch müsst ihr im zweiten Teil dazu noch länger Däumchen drehen.



Beine in die Hand

■ Um den Fluch des „Es"-Monsters loszuwerden, übertragt ihr diesen auf einen anderen Spieler. Oder besser: Ihr findet schnellstens den Ausgang, während die anderen euch vor der Gegnerflut schützen.

tomaten-Hardware, doch oftmals wurden die Geräte des Originals mit neuen Platinen ausgestattet – eine damals für Spielhallenbetreiber übliche Vorgehensweise, um Geld zu sparen. Und zugleich eine gute Wahl, denn *Gauntlet II* übertrumpft den Vorgänger in allen Belangen und macht auch heute noch großen Spaß – sofern man es mit Mitspielern erleben kann.

Im Lauf der Jahre erschienen weitere Ableger für diverse Heimsysteme, die auf dieselbe Grundmechanik aufbauten. Wer jedoch die beiden Originale von damals nochmals erleben will, sollte sich die Spielesammlungen *Midway Arcade* genauer ansehen. Auch die *Atari Collection 2* für PSone enthält das Urspiel. Zuletzt kam der Dungeon-Klopper in *Lego Dimensions* zu später Ehre. Denn in der dort vorhandenen „Midway Arcade World" besucht ihr klassische Arcade-Welten der 80er Jahre. *





» [Arcade] Der Räuber schleicht sich heran und klaut eure Gesundheit.





Haltet den Dieb!

■ Der Dieb ist im Nachfolger trickreicher und weicht euren Schüssen aus. Er folgt genau euren Spuren. So ist es möglich, dass ihr ihm eine bewegliche Mauer vor die Nase schiebt.

Drachenhöhle

■ Drachen stecken massig Schüsse ein. Am besten nutzt ihr hier den Trank für Reflektiv-Geschosse, um ihn mit Pfeilen einzudecken. Alternativ muss ein Mitspieler als Lockvogel herhalten.

Stuart Gregg

Der Entwickler verrät Details seiner C64-Konvertierung.



RG: Wie bist du zur C64-Umsetzung gekommen?

ST: Ich wurde von Gremlin in Birmingham zunächst als Junior-Programmierer angeheuert. Das war zu der Zeit, in der das erste *Gauntlet* umgesetzt wurde. Ich war der Mann für alles: Ich testete, schrieb Intros und so weiter. Danach arbeitete ich unter Tony Porter, mit dem ich einige Z80-Projekte umsetzte. Ich begann auch mit der Konvertierung von *Gauntlet* für den Thompson-Computer, basierend auf dem Z80-Code. Als *Gauntlet II* anstand, wollte U.S. Gold nicht mehr Bob Armour für die C64-Version verpflichten. Einfach weil er den C64-Erstling nicht sauber umsetzte, da er auch mit Ataris 8-Bit-Versionen beschäftigt war.

RG: Also flog Bob raus und du warst an Bord?

ST: Ja. Ich hatte aber viel Respekt vor Bob. Denn er kam aus der Atari-Entwicklung und versuchte, an die Grenzen des C64 zu gehen. Doch er bekam viel Druck von oben, weil er den Termin nicht halten konnte. Vor allem, da es für U.S. Gold der große Weihnachtstitel war. Ich wollte keinesfalls, dass das mir passierte.

RG: Wie bist du die Entwicklung angegangen? Hast du auf Bobs Code aufbauen können?

ST: Obwohl ich es gekonnt hätte, nutzte ich nichts vom originalen C64-Programmcode. Nach den Problemen des ersten *Gauntlet* und meiner Berufserfahrung mit Tony entschieden wir, die Z80-Fassung für C64 umzusetzen. Auch, damit es pünktlich für das Weihnachtsgeschäft fertig war. Deshalb besitzt es kein flüssiges Scrolling und läuft nicht mit 25 fps. Es spielt sich im Grunde wie die CPC-Version.

RG: Das erklärt, warum der zweite Teil langsamer als das Original läuft! Bist du zufrieden mit der Umsetzung?

ST: Im Großen und Ganzen ja. Ich war damals 20 und das war mein erster großer Titel. Und ich habe es termingerecht geschafft. Mit meiner wenigen Erfahrung als Entwickler wäre es dumm gewesen, mehr zu riskieren.



KLASSIKER-CHECK

Ogre Battle

The March of the Black Queen

Die Story des 1993 in Japan für das Super NES erschienenen Taktik-Rollenspiels *Ogre Battle: The March of the Black Queen* ist so kurz wie belanglos: Das Königreich Zeteginan befindet sich unter der Herrschaft des finsteren Magiers Rashidi. Der Spieler führt nun eine Rebellion gegen das magische Imperium an und versucht, Zeteginan zu befreien.

Das geht natürlich nicht alleine. So steht dem Spieler zu Beginn ein Mini-Trupp von fünf Einheiten zur Verfügung, mit dem er erste Gefechte mit den Schergen des Imperiums absolvieren kann. Das Königreich ist in 25 Provinzen unterteilt, die es nach und nach zu erobern gilt. Zwischen den Einsätzen in den Provinzen sieht der Spieler eine Landkarte von Zeteginan und kann (nach den ersten Spielstunden) frei entscheiden, wohin er sich als Nächstes begibt.

Auf der Landkarte darf der Spieler zudem seine Einheiten verwalten – durch das Befreien von Städten innerhalb der Provinzen schließen sich dann mehr und mehr Rebellen dem Aufstand an. So kann der Spieler zusätzliche Mini-Armeen zusammenstellen, die ihn in der nächsten Mission begleiten. Die Einheitenanzahl pro Trupp ist durch die „Größe" der Figuren beschränkt – Drachen brauchen beispielsweise zwei Slots, ein normaler Krieger nur einen. Und es stehen pro Einheit nur fünf freie Plätze zur Verfügung.

Wie viele Einheiten der Spieler mitnehmen kann, hängt ferner von dem zur Verfügung stehenden Kapital ab. Befreite Städte und Ortschaften zahlen zwar regelmäßig in die Kriegskasse ein, aber ein Blick auf die Militärausgaben gehört zur Planung. Sind alle Eingaben gemacht, geht es auf das eigentliche Spielfeld – jede einzelne Provinz wird als „3D"-Landkarte im Mode 7 angezeigt. Vom Basiscamp aus schicken wir unsere Truppen in Echtzeit über die Landkarte, um Städte und Orte zu befreien. Der ortsansässige „böse" Gouverneur versucht dies natürlich zu verhindern und entsendet ebenfalls Truppen.

Treffen sich die Armeen, wird zum eigentlichen Kampf-Bildschirm umgeschaltet. Hier sind alle Einheiten in einer isometrischen Ansicht zu sehen – der Kampf läuft nun weitestgehend automatisch ab. Der Spieler kann nur ein Primärziel definieren und sozusagen ein Extra per Tarot-Karte auslösen.

So weit, so einfach: Allerdings hat *Ogre Battle* deutlich mehr zu bieten, als auf den ersten Blick zu sehen ist. So gibt es ein ausgefeiltes Ruf- und Gesinnungssystem: Je nachdem, welche Tarot-Karten während der Charakter-Erschaffung gezogen worden sind und welche Karten der Spieler durch das Befreien von Städten bekommt, ändert sich die Ausrichtung des Helden (von gut zu neutral oder böse). Dies hat erhebliche Auswirkungen auf die Kampfkraft bei Tag oder bei Nacht – nicht ganz unwichtig, weil sich bei den Reisen auf der Provinzkarte die Tageszeiten ändern. Es leidet zudem der eigene Ruf, wenn Truppen mit einer zweifelhaften Gesinnung Städte befreien oder wenn der Spieler gegnerische Einheiten mit einer guten Gesinnung meuchelt. Dies hat auch weitere Auswirkungen auf das mögliche Ende des Spiels – es gibt 13 verschiedene.

Leider sind all die versteckten Feinheiten, die Designer Yasumi Matsuno eingebaut hat, nie wirklich von Fachleuten gewürdigt worden; der Publisher zweifelte an einem wirtschaftlichen Erfolg im Westen. In der Folge wurden von dem Modul nur 25.000 Stück für den US-Markt produziert. Das macht *Ogre Battle* heute zu einem begehrten Sammlerobjekt.

Und auch wenn nach heutigen Maßstäben die eingeschränkten Optionen ein wenig dünn wirken und *Ogre Battle* Taktik-Schwergewichten wie *Final Fantasy Tactics* nicht das Wasser reichen kann, ist die Befreiung des Königreiches Zeteginan eine durchaus anspruchsvolle, zeitraubende und gleichzeitig kurzweilige Angelegenheit. *



Von Michael Hengst

DENKWÜRDIGE MOMENTE



Grafik-Pracht

Eines der prominentesten Features von Nintendos 16-Bit-Flagschiff war der sogenannte Mode 7, der es Entwicklern erlaubte, ein kompletten Hintergrund zu skalieren und zu rotieren. Diese Funktion wurde bei Rennspielen wie *F-Zero* und *Super Mario Kart*, aber auch bei einigen Rollenspielen wie *Final Fantasy VI* und *Chrono Trigger* verwendet. *Ogre Battle* setzt ebenfalls auf Mode 7 und stellt die Provinzen des Zeteginan-Imperiums – also das Spielfeld – entsprechend ansehnlich dar.



Der erste Einsatz

Einer der wohligsten Momente im Spiel ist der erste Einsatz gegen die sinistren Truppen des Imperiums. Gründe dafür sind der doch recht langwierige und umfangreiche Einstieg in das Spiel und die zahlreichen Entscheidungen, die für die Charakterentwicklung des Protagonisten notwendig sind. Ein „Endlich geht es los“-Moment lässt sich nicht leugnen, auch wenn die Erstellung der eigenen Figur wichtig ist. Und natürlich gibt es weitere spannende Momente!



Ein Finale ist nicht genug

Im Spielverlauf von *Ogre Battle* gilt es einige Entscheidungen zu treffen. Das beginnt bei der komplexen Charakter-Entwicklung und geht über die Ausrichtung (gut, neutral oder böse) der Heldenfigur bis hin zu Allianzen, die im Spiel geschmiedet oder abgelehnt werden können. Viele dieser Entscheidungen haben Auswirkungen auf das Ende des Spiels: Es gibt insgesamt sage und schreibe 13 verschiedene Möglichkeiten, wie *Ogre Battle* zu Ende geht.



Eines der ersten Taktik-RPGs

Designer Yasumi Matsuno verquickte geschickt klassische Elemente von herzigen Strategie- sowie Fantasy-Rollenspielen. Eine – im Westen – noch recht ungewöhnliche Genre-Mixtur, die erst mit der Veröffentlichung von *Final Fantasy Tactics* vier Jahre später einem breiten Publikum schmackhaft gemacht wurde. 1993 und selbst beim späteren Release der US-Version war *Ogre Battle* mit dieser Mischung praktisch alleine auf weiter Spieleflur.



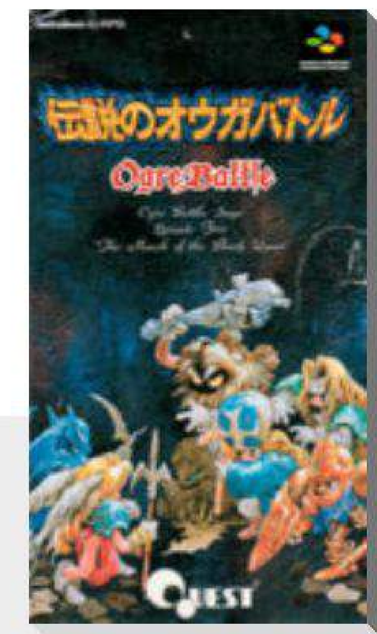
Strategische Vielfalt

Der Reiz und die strategische Vielfalt des Spiels liegen nicht in den Automatik-Schlachten auf dem Spielfeld, sondern in der richtigen Zusammensetzung der eigenen Truppen. Nehme ich lieber einen feurigen Drachen, der zwei Slots belegt, oder doch lieber einen Heiler und einen zusätzlichen Bogenschützen? Die Einheitenplanung, zusätzlich beschränkt durch die Kosten der Einheiten, ist das Salz der taktischen Suppe.



Tarotkarten für den Extra-Pfiff

Der geschickte Einsatz von Tarot-Karten ist die einzige echte Möglichkeit, in das Kampfgeschehen einzugreifen – umso wichtiger ist die richtige Mischung aus dem begrenzten Kartenstapel. Jedes Mal, wenn eine Stadt befreit wird, erhält der Spieler eine zusätzliche Karte. Je nach Kartentyp ändert sich dabei nicht nur das Ansehen des Spielers, sondern die Karte kann dann im Kampfgetümmel als Bonus genutzt werden.



FAKTEN

» **PLATTFORM:** PLAYSTATION, SNES, SEGA SATURN
» **PUBLISHER:** ENIX (US-VERSION)
» **ENTWICKLER:** QUEST
» **VERÖFFENTLICHT:** 1993
» **GENRE:** STRATEGIESPIEL

Was die Presse sagte …



Scan: kultboy.com

Maniac 7/1995: 73/100
„Der seit fast Jahren erwartete Überhammer enttäuscht: Hartgesottene Strategiespieler beklagen sich über die mangelnde Truppenkontrolle und vermissen neben dem taktischen Rundenkampf eine Rasterung für die Einheiten-Positionierung. Während sich Gelegenheitsstrategen an der aufwendigen Truppenplanung stören, sortieren Fantasy-Freaks mit Brettspieleerfahrung hingebungsvoll ihre pummligen Einheiten und verleiben den auf dem anglo-amerikanischen Markt konkurrenzlosen Titel ihrer Sammlung ein.“ *(Robert Bannert)*

Was wir denken

Ein ausgefeiltes Rufsystem, das Auswirkungen im Spiel selbst hat, das Klassensystem und das spätere Fehlen eines starren Lösungswegs machen die vielen Einschränkungen wieder wett. Kurzum: *The March of the Black Queen* sorgt bei Genießern heute noch für solide Unterhaltung!

Außenseiter



SNES

Nintendos 16-Bit-Maschine besitzt ein qualitativ wie quantitativ hochwertiges Spielearchiv. Kein Wunder, dass viele Perlen in der Versenkung verschwunden sind. **Retro Gamer** wirft einen Blick auf einige dieser unbekannten Hits.

BESONDERHEITEN

EXTRAPUNKTE
■ Hagane beginnt das Spiel mit drei Hitpoints pro Leben, kann aber dank Power-ups zwei zusätzliche einheimsen. Bei Lebensverlust muss er diese erneut einsammeln.

FREIE WAHL
■ Anders als in den meisten Actionspielen steht euch Haganes Waffensortiment von Anfang an zur Verfügung. Per X-Taste wechselt ihr frei zwischen den Klingen.

SCHWERES ZIEL
■ Der Eindruck täuscht: Nicht die beiden Riesen-Samurai sind das Ziel eures Ninja-Helden, sondern der Mönch, der quer über den Bildschirm herumfliegt und Projektile austeilt.

SALTO MORTALE
■ Hagane verfügt über standesgemäße Akrobatik-Manöver. Mit einem Rückwärtssalto mittels Schultertaste entkommt er vielen Gefahren und ist zudem kurzzeitig unverwundbar.

HAGANE: THE FINAL CONFLICT

■ ENTWICKLER: **CAPRODUCTION** ■ JAHR: **1994**

■ Nichts spielt sich so gut wie ein Ninja-Charakter. Dank Agilität und Kampfkünsten ist er der perfekte Spieleheld im Action-Sektor. Doch anders als beispielsweise Barbarenkrieger sind die kaum gepanzerten Ninjas überaus verwundbar. Das trifft auch auf den namensgebenden Hagane zu, der sich wie seine Arbeitskollegen mal wieder auf Rachefeldzug befindet. Schließlich will die böse Koma-Dynastie bekämpft werden, die den Fuma-Klan überrumpelte und niedermetzelte.

Bei unserem Ninja handelt es sich allerdings um einen Cyborg-Meuchelmörder mit übermenschlichen Fähigkeiten. Er wirbelt meterhoch in die Lüfte, schlittert am Boden entlang und ist blitzschnell mit seiner Klinge zur Stelle. Vor allem beeindruckt er mit seiner Geschicklichkeit: Mit schwindelerregenden Rollen und Wandsprüngen weicht er seinen Gegnern aus und trifft sie dann von hinten. Die 2D-Action fordert euch von Anfang an und benötigt viel Übung. Jeder der futuristischen Levels bietet zahlreiche Herausforderungen, von fiesen Schwertkämpfern über fliegende Bomber bis zu erschreckenden Boss-Kreaturen.

Sogar die Spielmechanik verändert sich mittendrin. Mal ist *Hagane: The Final Conflict* ein normales Plattformspiel, mal tretet ihr in automatisch scrollenden Abschnitten an. Dann wieder bewegt ihr euch durch dunkle Kavernen oder schwebt auf Plattformen durch die Lüfte, während ihr schießwütige Drachen bekämpft. Dank Mode-7-Technik erlebt ihr sogar Ballereinlagen, bei denen der komplette Hintergrund rotiert.

Das Grafik-Feuerwerk spielt sich überwiegend gut und lässt nur an einigen Stellen den Feinschiff vermissen. Insbesondere der hohe Schwierigkeitsgrad wird wegen der teils fies platzierten Gegner auch mal unfair. Der erste Abschnitt fällt zum Beispiel deutlich knackiger als der darauffolgende aus. Die Musikuntermalung ist zudem nur unauffällig und trägt kaum zur ansonsten spannenden Inszenierung bei. Dennoch sind diese Kritikpunkte für Genre-Fans verschmerzbar.

Das Original-Modul ist nur noch schwer erhältlich, was daran liegt, dass *Hagane: The Final Conflict* erst 1994 und in kleiner Auflage herauskam. Selbst die am häufigsten anzutreffende Japan-Version ohne Verpackung und Anleitung kann euch 60 Euro und mehr kosten. Für die europäischen und amerikanischen Fassungen legt ihr mindestens noch mal 20 Euro drauf. Und komplett mit Spielepackung bewegt ihr euch im dreistelligen Euro-Bereich. Obendrein ist der Titel nicht für Virtual Console oder in anderer Digitalform erhältlich. Betuchte Sammler bekommen allerdings für das viele Geld einen edlen Ninja-Plattformer im besten *Shinobi*-Stil. Und zwar mit Seltenheits-Garantie!



» [SNES] Keine Zeit für Vorgeplänkel: Schon im ersten Level wartet dieses Schlachtschiff.



» [SNES] *Hagane* erschien spät im SNES-Zyklus und bietet samtweiches Scrolling.

ALTERNATIVEN

SHINOBI III: RETURN OF THE NINJA MASTER

MEGA DRIVE

■ Klar verfügt *Hagane* über ein schlagkräftigeres Repertoire, doch Joe Musashis Abenteuer in *Shinobi III* ist besser designt. Der Spielablauf gestaltet sich ganz ähnlich, doch die Levels sind durchdachter und polierter. Obendrein erfreut ihr euch an klasse Musik sowie witzigen Einlagen auf dem Pferd oder dem Surfboard.



KAZE KIRI: NINJA ACTION

PC ENGINE CD



■ Genau wie *Hagane* ist *Kaze Kiri* eine teure Rarität. Der sprintfreudige Ninja-Held verfügt über flotte Attacken und beweist, wie gut sich NEC-Hardware für 2D-Action eignet. Dennoch ist das Endergebnis nicht so überzeugend wie in *Hagane*. Auch an der Abwechslung mangelt es.

STRIDER

ARCADE



■ Wer *Strider* nicht kennt, ist selbst schuld! Der namensgebende Held ist blitzschnell und heizt mit seinem Plasma-Schwert den Gegnern gehörig ein. Das abgefahrene Zukunftsszenario versetzt euch an den Amazonas und nach Sibirien und lässt euch gegen das kommunistische Politbüro kämpfen. Abgefahren und spielerisch klasse!

Außenseiter

KLASSIKER, DIE IHR NOCH NIE GESPIELT HABT.

PHALANX

■ ENTWICKLER: **KEMCO** ■ JAHR: **1992**



Spieler in Nordamerika waren in echter Gefahr, diese Shooter-Perle zu übersehen. Schließlich prangte auf dem US-Cover ein bärtiger Hinterwäldler, der Banjo spielt. Was das mit einem Shoot-em-up samt Weltraumthematik zu tun hat, weiß bis heute kein Mensch. Vermutlich war es schlicht ein erbarmungswürdiger Versuch von Kemco, im übersättigten Markt auf sich aufmerksam zu machen.

Hinter der irreführenden Fassade verbirgt sich eine mehr als nur solide Ballerei. Der Seitwärtsscroller wirft euch wie üblich Raumschiffgeschwader entgegen, die ihr im Sekundentakt abschießen müsst. Dank Power-ups verfügt ihr schnell über variantenreiche Schussformationen. Anders als damals üblich ist der Feindkontakt nicht sofort tödlich: Fairerweise verfügt ihr über drei Energiepunkte, bevor es so weit ist. Außerdem schaltet ihr zwischen drei Tempostufen hin und her, um schneller oder zielsicherer auszuweichen. Zudem dürft ihr Waffensysteme auf Halde für das nächste Leben lagern. Alternativ opfert ihr eine der drei aufgesammelten Wummen, um mit einer Smart Bomb den Bildschirm zu leeren.

Die Gegner gefährden euch nicht mit ihrer Größe, sondern durch ihre schiere Zahl. Allerdings finden wir die Bosse wenig beeindruckend. Absolut sehenswert sind dafür die Hintergründe, die in vielen Ebenen butterweich an eurem Schiff vorbeiziehen. Mal geht es über Wolkenfelder, mal durch Stadtkulissen oder entlang eines Wasserkanals. Das variable Scroll-Tempo fordert euch außerdem gute Reaktionen ab. Schon deshalb ist *Phalanx* kein simpler Shooter, sondern benötigt einiges an Training. Wer mehr will, schaltet per Cheat den versteckten Schwierigkeitsgrad „Funny“ frei, der (anders als der Name vermuten lässt) Schluss mit lustig macht.



» [SNES] Erst in Bewegung wird klar, wie plastisch das Parallax-Scrolling wirkt.



» [SNES] Die unspektakulären Bosse werden stückchenweise auseinandergenommen.



» [SNES] Im Unterwasser-Level trumpft das SNES mit Transparenz-Effekten auf.

WEITERE SNES-SPIELE



» PLOK

■ ENTWICKLER: **SOFTWARE CREATIONS**
■ JAHR: **1993**

■ Der drollige Plattform-Held *Plok* bedient sich der vollen Farbpalette der Konsole und präsentiert ein überzeugendes Spiel. Mittels Hüpfarbeit sammelt ihr Muscheln ein und löst kleine Rätsel. Außerdem kann der Hauptdarsteller seine Gliedmaßen wie Projektile verschießen. Mit seinen Füßen erledigt er Gegner, mit den wild wedelnden Armen hisst er Flaggen. Obendrein gibt es sepiafarbene Retro-Levels und feurige Power-ups.



» TETRIS ATTACK

■ ENTWICKLER: **INTELLIGENT SYSTEMS**
■ JAHR: **1996**

■ Der Titel ist geradezu kriminell irreführend: *Tetris Attack* hat rein gar nichts mit Alexey Pajitnovs Kultspiel zu tun. Dennoch erwartet euch eine gute Puzzelei. Farbige Blöcke erscheinen am unteren Bildschirmrand, während ihr versucht, immer drei gleichfarbige davon horizontal oder vertikal anzuordnen. Dazu dürft ihr jeweils nur zwei benachbarte Felder vertauschen. Das simple Konzept geht auf und erzeugt einen hohen Suchtfaktor.



» RUN SABER

■ ENTWICKLER: **HORISOFT**
■ JAHR: **1993**

■ *Run Saber* schlägt in dieselbe Kerbe wie *Strider* und liefert genauso viel Action mit dem Schwert. Mit eurem Klingen-Held erklimmt ihr höchste Plattformen, klettert an der Decke, rutscht am Boden entlang und kämpft sogar auf einem fliegenden F-16-Jet. Das Spiel klaut vieles aus anderen Genre-Vertretern zusammen, was wir aber nicht schlecht finden. Knackige Bosskämpfe und schöne Parallax-Effekte runden das spaßige Ganze ab.



» SATURDAY NIGHT SLAM MASTERS

■ ENTWICKLER: **CAPCOM**
■ JAHR: **1994**

■ Capcoms buntes Wrestling-Sportspiel macht vieles besser als damalige Genre-Rivalen. Es spielt sich ebenso flüssig wie einsteigerfreundlich und hält einige Überraschungen bereit. Ihr nutzt nämlich auch Objekte rund um den Ring als Waffe! Außer in Duellen tretet ihr auch als „Tag-Team“ an, also im Duett mit der KI oder einem menschlichen Partner. In der zehnköpfigen Kämpferriege finden sich bekannte Gesichter wie Mike Haggar aus *Final Fight*.

LEGEND

■ ENTWICKLER: ARCADE ZONE ■ JAHR: 1994

■ Das Mittelalter liefert die passende Kulisse für dieses Prügelspiel mit austauschbarem Namen. Ihr bekämpft eure Gegner mit einem dicken Zweihänder-Schwert und einer kleinen Portion Taktik. Das Spielgeschehen von *Legend* erinnert stark an *Golden Axe*. Im gemütlichen Tempo durchschreitet ihr die 2D-Levels und hackt auf alles ein, was sich bewegt. Zur Belohnung erhaltet ihr Hitpoint-steigernde Nahrung oder aufladbare Magie-Attacken. Gut gerüstet geht ihr gegen groß gewachsene Bosse vor.

Legend verzichtet bewusst auf übertriebene Fantasy-Kreaturen und stellt Schwertduelle in den Vordergrund. Nur mit Köpfchen besiegt ihr die von links und rechts anstürmenden Banditen. Und mit gutem Timing – schließlich läuft euer Muskelprotz quälend langsam. Zum Ausgleich verfügt er über Sprungattacken und darf per Schultertaste blocken. Oft seid ihr umzingelt von Feinden, doch es gibt immer einen Ausweg aus der Misere. Die 16-Bit-Pixelkulisse ist stimmig, auch wenn die Tiefe suggerierenden Säulen oder Bäume im Vordergrund oft die Sicht stören. Viel Abwechslung bietet *Legend* nicht, aber immerhin einen Koop-Modus.



» [SNES] Der Flug-Tritt ist eine der wenigen Möglichkeiten in *Legend*, sich schnell fortzubewegen.

» Im gemütlichen Tempo durchschreitet ihr die 2D-Levels und hackt auf Feinde ein. «

RETRO STINKER

» BILL LAIMBEER'S COMBAT BASKETBALL

■ ENTWICKLER: HEWSON CONSULTANTS ■ JAHR: 1991

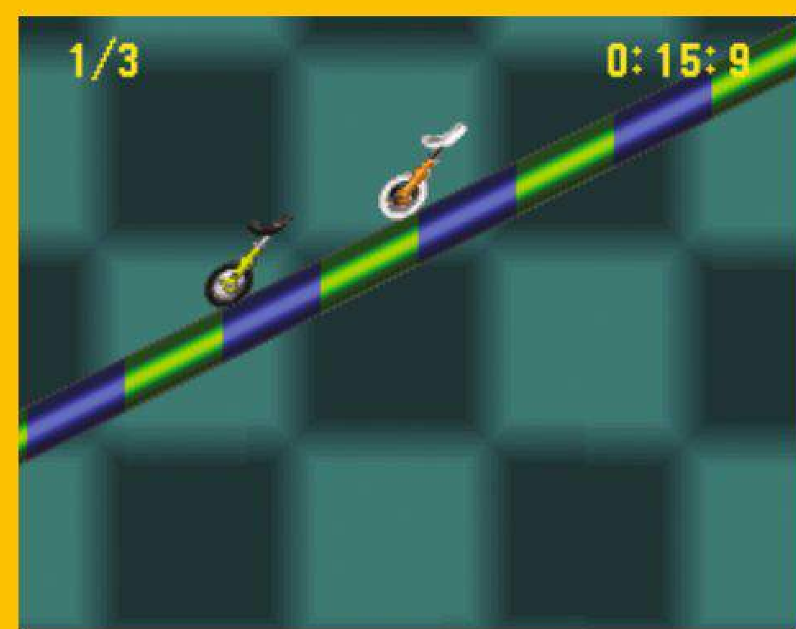
■ Die futuristischen Basketball-Matches lehnen sich an *Speedball* an, spielen sich aber erheblich schlechter. Rätselhaft auch, wieso die Steuerung nur eine Taste des SNES-Pads nutzt.



» LUFIA & THE FORTRESS OF DOOM

■ ENTWICKLER: NEVERLAND
■ JAHR: 1993

■ Dank der riesigen Konkurrenz haben es gerade Rollenspiele auf dem SNES schwer, aufzufallen. Dabei bilden die *Lufia*-Episoden eine wunderbare Abwechslung vom Genre-Einerlei. Der erste Teil erschien hierzulande nie; er bietet spaßige Zufallskämpfe und ansprechende Pixelgrafik aus der Vogelperspektive. Der Erfolg in der japanischen Heimat legte den Grundstein für weitere Teile – und die fanden ihren Weg auch nach Deutschland.



» UNIRALLY

■ ENTWICKLER: DMA DESIGN
■ JAHR: 1994

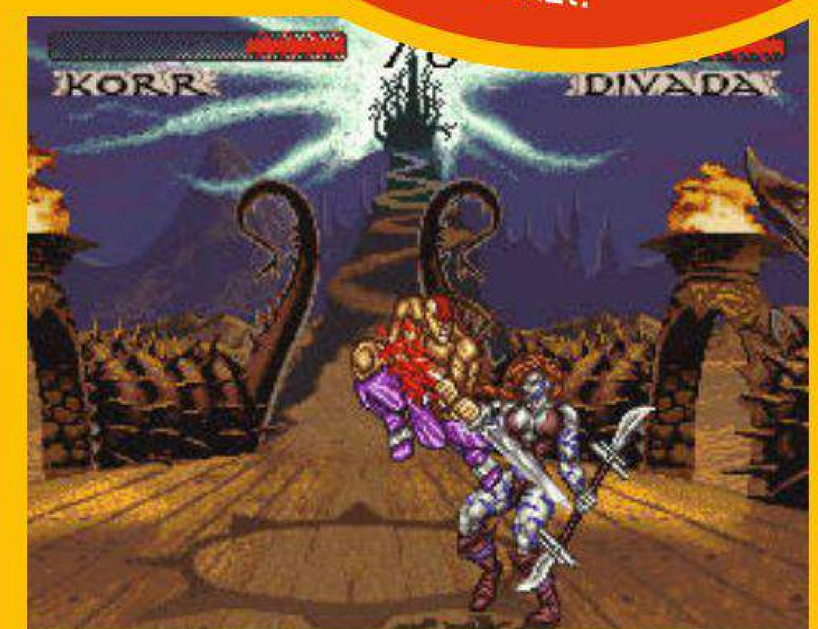
■ Mit Höchstgeschwindigkeit rast ihr auf einem Einrad durch bunte Rennkurse und Stunt-Parcours. Ihr vollführt Saltos und Spins und steigert außerdem euer Tempo immer mehr – missglückte Landungen bremsen euch wieder aus. Leider stoppte das Animationsstudio Pixar die Produktion von *Unirally*, sodass es nicht allzu viele Exemplare davon gab. Schade, denn das Spielprinzip war suchterzeugend.



» METAL WARRIORS

■ ENTWICKLER: LUCASARTS
■ JAHR: 1995

■ *Metal Warriors* nimmt sich viele Ideen von NCS' *Assault Suits*-Serie. Auch hier erforscht ihr mit einem Mech-Roboter 2D-Abschnitte. Ihr nutzt dazu große Feuerkraft und einen Jet-Antrieb, der etwas träge anspricht. Im Nahkampf greift ihr zum Plasma-Schwert. Nimmt der Mech zu viel Schaden, bedeutet das noch nicht das Ende: Mit eurem im Vergleich winzigen Piloten-Sprite rennt ihr zu Fuß über das Schlachtfeld und könnt ein neues Kampfgerät besteigen.



» WEAPONLORD

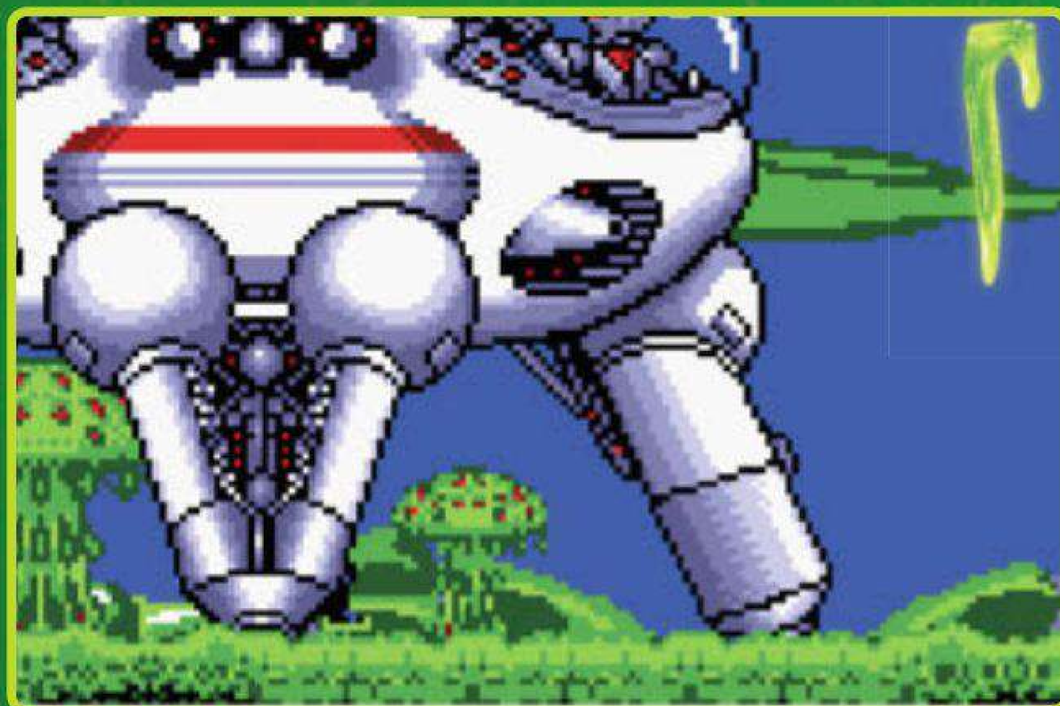
■ ENTWICKLER: VISUAL CONCEPTS
■ JAHR: 1995

■ Diese waffenstarrende Arena-Schnetzelei besitzt Vor- wie Nachteile. Einigen Spielern wird die langsame Geschwindigkeit sowie das komplex zu bedienende Move-Repertoire nicht schmecken. Andere freuen sich hingegen über die interessanten Attacken nebst Block- und Konter-Manövern des Prügelspiels. Auch dank seiner Fantasy-Thematik ist *Weaponlord* etwas anders als die damals üblichen 2D-Beat-em-ups. Doch Obacht, Einsteiger sind hier schnell überfordert!

TODD'S ADVENTURES IN SLIME WORLD

Dieses schleimige Action-Adventure war eines der frühen Highlights für den Atari Lynx und bot zum allerersten Mal einen 8-Spieler-Modus auf einem Handheld. **Retro Gamer** widmet sich der Geschichte hinter Todds Abenteuern.

Über die Jahre erwarb sich der Atari Lynx einen Ruf als eine Art tragbarer Spielhallenautomat. Wir sollten allerdings trotz all der gelungenen Arcade-Umsetzungen nicht die großartigen Originalspiele vergessen, die für die Plattform entwickelt wurden. Der ursprüngliche Plan von Atari war nicht nur, dass sich die Firma selbst um diese Spielhallenports kümmern, sondern dass gleichzeitig Epyx als First-Party-Entwickler Neuentwicklungen vorantreiben sollte. Doch diese Zusammenarbeit hielt nicht sehr lange, da Epyx Konkurs anmelden musste. Dennoch gebar diese Ära einige tolle Spiele, etwa *Blue Lightning* (ein an *After Burner* angelehnter Launch-Titel) oder *ElectroCop*, bei dem ihr als Roboter-Polizist Rechner hacken müsst.



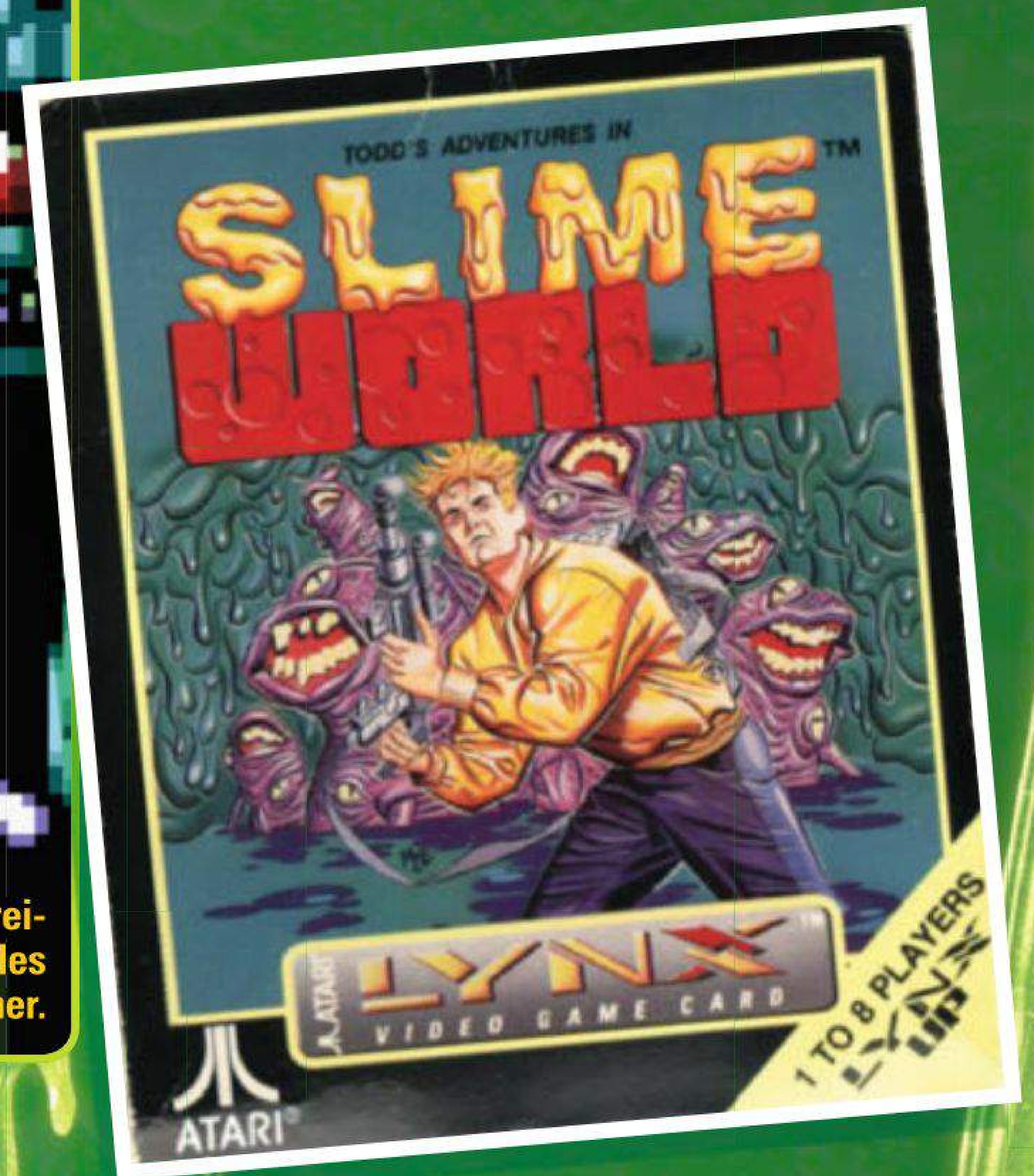
» [Lynx] Vor jedem Level gibt es ein schönes animiertes Intro.

Die Umsetzung von *California Games* für Lynx hatte zwar weniger Sportarten als andere Versionen, glänzte dafür jedoch mit hervorragenden Effekten. *Chip's Challenge* von Chuck Sommerville wurde aufgrund seiner Beliebtheit auf zahlreiche andere Systeme portiert. Das ehrgeizigste Project von Epyx für den Lynx war jedoch *Todd's Adventures In Slime World*, ein riesiges Action-Adventure, bei dem ihr verschiedene Welten erkunden und dort Juwelen einsammeln konntet.

Der Mann hinter *Slime World* ist Peter Engelbrite, der zuvor das technisch beeindruckende, spielerisch jedoch fragwürdige *Gates*



» [Lynx] Mit dem Dreifachschuss wird alles viel einfacher.



„Anfangs nannten wir es nicht Comlynx, sondern ‚Redeye', da es ein Infrarotsystem war." PETER ENGELBRITE

Of Zendocon auf den Handheld gebracht hatte. Zuerst interessiert uns natürlich, wie er auf die Grundidee gekommen ist. „Ich sah damals viele Kinderfilme, bei denen irgendwie immer Schleim vorkam", beginnt Peter. „Das war eben der letzte Schrei. Daraus entstand das Konzept, ein Spiel zu machen, bei dem sich Kinder zwar ekeln konnten, ohne dass aber Blut oder Ähnliches vorkam, sodass die Eltern nichts dagegen haben würden. Beim ersten Entwurf war als Zähler für die übrigen Leben sogar eine Rolle Toilettenpapier geplant."

Die ungewöhnliche Prämisse von *Slime World* war nicht das einzige Alleinstellungsmerkmal. Besonders stach die Möglichkeit hervor, per Comlynx bis zu acht Spieler miteinander zu verbinden, um den wahnwitzigen Multiplayer-Modus zu spielen – vorausgesetzt, man fand andere Leute, die den Titel gekauft hatten. Kein anderes Lynx-Spiel konnte je diese Funktion bieten, und es war unseres Wissens tatsächlich der erste Koop-Modus für acht Spieler überhaupt – worauf Peter auch ziemlich stolz ist.

Der Designer klärt uns über die Ursprünge von Comlynx auf: „Anfangs hieß es nicht Comlynx, sondern ‚Redeye', da es damals noch auf Infrarot basierte. Das verwarfen wir jedoch schnell, da die Spieler immer wieder zwischen den Infrarotstrahlen hindurchliefen und so die Verbindung unterbrachen. Dann fanden wir heraus, dass es prinzipiell zwei Arten gab,



» [Lynx] In den Wassertümpeln kann sich Todd vom zähen Schleim befreien.

wie Multiplayer-Partien per Kabel funktionieren konnten. Erstens, wenn man sämtliche Information über den Spielzustand übertrug (das war langsam, aber zuverlässig), oder zweitens, wenn man nur die Steuerungsbefehle übertrug (das war viel schneller und erwies sich sogar als noch zuverlässiger). Man musste nur bei den zufallsgenerierten Extras aufpassen, da sonst schnell die Synchronisation verloren ging. Die maximale Spielerzahl, bei der das noch vernünftig funktionierte, war acht."

Ein weiteres Merkmal von *Slime World* sind die gut durchdachten Levels, besonders deren moderat ansteigender Schwierigkeitsgrad – wobei wir die wenigen unfairen Stellen nicht verschweigen möchten. Typischerweise bekommt ihr als Spieler von den Feinden ▶



FAKTEN

- **PUBLISHER:** ATARI CORPORATION
- **ENTWICKLER:** EPYX
- **ERSCHIENEN:** 1992
- **PLATTFORM:** LYNX
- **GENRE:** ACTION-ADVENTURE



ENTWICKLER-HIGHLIGHTS

MUSIC MACHINE
SYSTEM: ATARI 2600
JAHR: 1983

CALIFORNIA GAMES
SYSTEM: ATARI 2600
JAHR: 1987

GATES OF ZENDOCON: (BILD)
SYSTEM: ATARI LYNX
JAHR: 1989

ESSENZIELLE EXTRAS



KÖDER
■ Diese praktische Falle lockt Feinde an und tötet sie sofort – wenn es sich um Standardgegner handelt.



SCHLEIMJUWEL
■ Dies ist ein ziemlich häufiges Extra, belohnt euch aber dennoch mit Bonus- und Lebenspunkten.



JET-PACK
■ Hiermit könnt ihr zwar fliegen, aber nicht mehr schießen.



DREIFACHSCHUSS
■ Als eines der wertvollsten Extras verleiht euch der Dreifachschuss große Feuerkraft.



MEGABOMBE
■ Rein in einen gegnergefüllten Raum, Bombe werfen und nichts wie hinaus!



REINIGER
■ Mit diesem Extra verwandelt ihr Schleimtümpel in erfrischende Wasseroasen.



SCHILD
■ Der Schild schützt euch für sehr begrenzte Zeit vor normalen Monstern.



ROTES JUWEL
■ Dieses seltene Juwel belohnt euch mit Bonuspunkten, Unverwundbarkeit und vollen Lebenspunkten.

> „Die gesamte Musik wird während des Spiels generiert, um Speicherplatz zu sparen."
> PETER ENGELBRITE

▶ eine Ladung Schleim ab, die sich im Lauf des Levels immer weiter erhöht und euch schließlich umbringt, sofern ihr keine Gegenmaßnahmen ergreift. Es gibt begrenzt nutzbare Unverwundbarkeitsschilde und Wassertümpel, in denen ihr den Schleim abwaschen könnt. Dummerweise sind da noch die roten Feinde, die bei ihrem Ableben explosionsartig eine Ladung roten Schleims verspritzen, der euch sofort tötet. Hier solltet ihr besser auf das Ballern verzichten und die Biester umgehen.

Die sieben Spielmodi in diversen Schwierigkeitsgraden bieten für jeden die passende Herausforderung. Peter erklärt die Idee dahinter: „Ich wollte den Spielern den besten Mehrwert bieten, der möglich war. Mehrere Modi sind ein solcher Mehrwert und kosten nicht viel in der Entwicklung." Die Automap von *Slime World* soll ebenso wenig unerwähnt bleiben, kam sie doch lange vor der des dafür gefeierten *Super Metroid*. Außerdem könnt ihr durch sie auf verborgene Gebiete stoßen.



» [Lynx] Wenn ihr zu lange in einem Schleimsee herumlungert, werdet ihr sterben.

Diese geheimen Bereiche waren für Peter so wichtig, dass er dort ein besonderes Extra einbaute: „Am Ende des Arcade-Modus könnt ihr einen weiteren Level öffnen. Dieser ist sehr schwer und führt zu noch mehr Leveln, die immer noch schwerer werden. Der letzte davon enthält eine Anleitung, wie man Epyx kontaktieren kann, um von diesem Erfolg zu berichten. Es gab mindestens eine Person, die es geschafft hat und uns kontaktierte, was wir nie gedacht hätten!" Heute ist es dafür natürlich ein wenig zu spät …

Wie die anderen Titel von Epyx für den Lynx ist auch *Slime World* auf der technischen Seite sehr stark und bietet großartige Grafik und Animationen, insbesondere bei den Introsequenzen. „Ich dachte mir die Konzepte dafür aus und programmierte sie", erinnert sich Peter. „Aber es war unser Grafiker, der alle diese ausgezeichneten Bilder für das Spiel erstellte." Der frühere Produzent bei Epyx, Matt Householder, verrät uns, dass der fragliche Grafiker Matt Crysdale war, der inzwischen als künstlerischer Leiter bei EA an den Serien *NBA* und *NFL* arbeitet.

COMLYNX-PARTY

Comlynx sorgte auch bei diversen anderen Lynx-Titeln für Multiplayer-Spaß.



CHECKERED FLAG
■ Mit seinen bis zu sechs Spielern ist *Checkered Flag* ein Multiplayer-Favorit auf Retro-Veranstaltungen in Europa und den USA. Es gibt sogar eine regelmäßige Weltmeisterschaft für *Checkered Flag*!



WARBIRDS
■ Wenn man nach dem besten Comlynx-Titel fragt, landet meist *Warbirds* ganz oben auf der Liste. Das im Ersten Weltkrieg angesiedelte Action-Flugspiel erlaubt es bis zu vier menschlichen Piloten, ihre Ballerkünste zu vergleichen.



» Eine Anzeige für die japanische Version von *Slime World*.



» [Lynx] Im schleimigen Untergrund lauern zahlreiche Gefahren auf euch.

Genauso beeindruckend wie die Grafik sind auch die Soundeffekte und die Musik, mit der sich Peter besonders zufrieden zeigt. „Meine größte technische Herausforderung war tatsächlich die Musik", sagt er uns. „Obwohl der Audiotreiber für den Lynx gut war, war er zu groß für ein 64-KByte-System. Also schrieb ich meinen eigenen, der die Musik in Echtzeit erzeugte. Die gesamte Musik in Slime World wird von einer KI nach Grundlagen der Musiktheorie während des Spiels generiert, um Speicherplatz zu sparen! Ich denke, das hat ganz gut funktioniert." Matt Householder, der auch für die Umsetzung auf das Mega Drive verantwortlich war, kommentiert das geradezu ehrfurchtsvoll: „Peters Musikroutinen waren bahnbrechend. Sie waren experimentell, algorithmisch und irgendwie brutal, aber bahnbrechend."

Apropos Mega-Drive-Umsetzung: Selbstverständlich wollen wir von Matt die Geschichte zu diesem Port hören. Er tut uns den Gefallen: „Ich war an der eigentlichen Entscheidung nicht beteiligt. Aber soweit ich weiß, hat Epyx-Chef Bill Lamphear alle Lizenznehmer von Nintendo, speziell in Nordkalifornien, kontaktiert. Er wollte zusätzliche Einnahmen aus den Lynx-Titeln generieren, die Epyx entwickelt hatte. *Slime World* wurde schnell von Renovation lizenziert, einem neuen japanischen Publisher, der eine Niederlassung in Los Gatos hatte. Sie kauften nicht nur die Rechte für das Mega Drive, sondern auch für die TurboGrafx-16- respektive PC-Engine-Versionen. Als Teil der Vereinbarung sollte Epyx selbst das Spiel auf das Mega Drive portieren."

Damit wurde Matt betraut, der eben erst zu Epyx zurückgekehrt, war, nachdem die Firma in Konkurs gegangen war. „Nun war sie viel kleiner. Vieles erinnerte mich an die Anfangszeit von Epyx 1985. Wenn ich mich recht entsinne, waren alle Entwickler bei anderen Projekten eingebunden, sodass ich mich an Greg Omi wendeten, der schon früher frei für Epyx gearbeitet hatte. Er programmierte die Umsetzung, während die neue Grafik direkt bei uns entstand, etwa der Titelbildschirm, das Intro oder die Minikarte. Peter war immer noch bei der Firma, also fragte ich ihn ab und an um Rat. Renovation kümmerte sich als Publisher um Bewerbung, Schachtel und Handbuch." ▶



BATTLE WHEELS

■ Abgesehen von *Checkered Flag* ist *Battle Wheels* der einzige Lynx-Titel, der bis zu sechs Spieler unterstützt. Für uns ist dies das beste Comlynx-Spiel von allen. Es lässt uns in einer 3D-Arena mit allen möglichen Waffen gegeneinander antreten.



XENOPHOBE

■ Als einzige Automatenkonversion auf dieser Liste unterstützte *Xenophobe* auf Lynx vier Spieler und damit einen mehr als das Arcade-Original. Am meisten Spaß macht es, sich als Alien zu tarnen und für jede Menge Verwirrung zu sorgen!



CALIFORNIA GAMES

■ Wenn man an den Lynx denkt, denkt man auch an *California Games*. Dieser Titel unterstützt wie seine anderen Versionen bis zu vier Spieler, wobei der große Unterschied darin besteht, dass alle gleichzeitig spielen und sich gegenseitig aus der Bahn bringen können.

ÜBERLEBEN IM SCHLEIM

Wenn ihr diese Tipps beherzigt, geratet ihr nicht ins Rutschen!



WASCHT EUCH

■ Eure Mutter hat euch sicherlich dazu angehalten, euch oft und gründlich zu waschen. Sie hatte Recht! In den Wasserpfützen könnt ihr den grünen Schleim wieder loswerden. Nutzt sie also, wann immer es möglich ist.



GEHEIMRÄUME

■ Wie wir alle wissen, suchen Spieler gern nach Geheimräumen – und bei *Slime World* gibt es davon jede Menge. Dort finden sich oft seltene Juwelen, Extras und andere Gegenstände, die euch das Leben leichter machen.



BOMBIGER SPASS

■ Mega-Bomben sind die nützlichsten Extras, die *Slime World* zu bieten hat, also bewahrt sie auf, bis ihr sie wirklich braucht. Manche Räume sind so vollgestopft mit Gegnern, dass sie anders kaum zu säubern sind.



LEBEN LASSEN

■ Obwohl ihr bei *Slime World* fast immer unendlich viele Leben habt, ist es wichtig zu wissen, dass ihr beim Ableben alle Gegenstände verliert. Selbstmörderisches Agieren ist also nicht empfehlenswert!

MEHR TRIEFENDE TITEL

Auch bei diesen Spielen geht es ab in den Schmodder.



BOOGERMAN

■ Dieses Plattformspiel von Interplay aus dem Jahr 1994 für SNES und Mega Drive hat seinen Untertitel „Ein Popel-und-Schnalz-Abenteuer" mehr als verdient. Auf Kickstarter wurde 2013 der Versuch einer Finanzierung eines Nachfolgers unternommen, der allerdings scheiterte.

SLIME

■ *Slime* wurde von Steve Hales entwickelt, der später auch an *Descent*, *Maniac Mansion* oder *Wolfenstein 3D* mitwirkte. Es erschien 1982 bei Synapse Software für die 8-Bit-Ataris und ihr müsst dabei mit euren Schilden Alien-Schleim von der Erde abhalten.





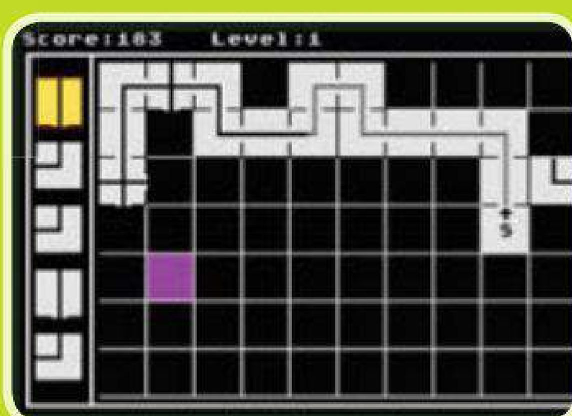
GILBERT: ESCAPE FROM DRILL

■ Gilbert war eine Puppenfigur, die in England Ende der 80er Jahre in Kindersendungen auftrat und Eltern in den Wahnsinn trieb. Alternative Software sprang 1989 mit dieser Minispielsammlung auf den Hype auf, die auf sechs Plattformen veröffentlicht wurde.

SLIME NEMESIS

■ Bei diesem Exklusivtitel für den Atari ST von 1991 müsst ihr als Rusty Jim verhindern, dass eine Schule von Schleim begraben wird. Schießt ihr die schleimtriefenden Säulen ab, so ziehen diese sich zurück und ihr könnt Münzen einsammeln, um Upgrades zu kaufen.





SLUDGE

■ Dieser 1994 von New Breed Software für die 8-Bit-Ataris veröffentlichte Titel ist nichts anderes als eine schamlose Kopie des Puzzle-Klassikers *Pipe Mania*. Das ist aber kein Minuspunkt, denn das Spiel ist ebenso fesselnd und suchterzeugend wie das Original.

▶ Die Versionen für Heimkonsolen unterschieden sich in einigen Punkten vom Lynx-Original. So gab es keinen Kabelmodus für acht Spieler, sondern stattdessen einen Split-Screen-Modus für zwei. Außerdem waren Intros und Grafik angepasst, um besser auf die größeren Bildschirme zu passen, während rechts oben die Karte platziert wurde. Außerdem bot die PC-Engine-Fassung einen neuen Soundtrack und ein Zeichentrick-Intro; sie wurde auf CD-ROM veröffentlicht. Matt erklärt uns einige der Änderungen: „Wir taten unser Bestes, um Multiplayer zu ermöglichen, mussten aber den Kompromiss mit dem Split-Screen-Modus eingehen. Ich weiß noch, wie wir diskutierten, um wenigstens vier Spieler per Kabel zu verbinden, doch dafür war der Markt zu klein und wir hatten weder die Zeit noch das Budget. Die Mini-Karte war zwar neu, aber auch dazu da, einen Teil der großen grünen Fläche zu verdecken, die auf dem kleinen Lynx-Schirm nicht zu sehen war."

Wir befragen Peter nach seiner Meinung zu diesen Umsetzungen seines Originals. „Ich habe sie ehrlich gesagt nie selbst gespielt", bekennt er. „Ich war bei der Entwicklung leider nicht so involviert, wie ich es gern gewesen wäre."



» [PC Engine] Die PC-Engine-Fassung ist viel farbenfroher als die des Mega Drive.



BLICK AUF DIE KARTE

■ Die Karte von *Slime World* ist nicht nur zur Orientierung nützlich, sie bietet auch viele versteckte Hinweise und codierte Nachrichten. Wenn etwas seltsam aussieht, lohnt sich dessen Erforschung.



SCHNAPPT SIE EUCH

■ Einer der übelsten Gegner in *Slime World* ist der verborgene Schnapper, der plötzlich aus dem Untergrund hervorspringt, um euch zu töten. Bei genauem Hinsehen könnt ihr ihn frühzeitig erkennen.



BLEIBT HÄNGEN

■ Wenn ihr Todd in die richtige Position bugsiert, um von einem der vielen Vorsprünge zu hängen, könnt ihr den Bildschirm herumbewegen und alle Feinde abballern, ohne in Gefahr zu geraten.



SNAKE EYES

■ Die riesigen Schlangen, die ganze Kavernen einnehmen und euch mit einem Treffer töten können, gehören zu gemeinsten Gegnern. Schießt ihnen ein paarmal auf den Kopf, um den Weg freizumachen.

Nach unserer Meinung sind die beiden Konvertierungen sehr gut spielbar, allerdings fehlt ihnen die Ausgereiftheit des Originals.

Die Entwicklung von *Slime World* für den Lynx verlief nicht ohne größere Zwischenfälle, wie uns Peter in der folgenden kleinen Anekdote berichtet. „Das Loma-Prieta-Erdbeben von 1989 ereignete sich während der Entwicklungszeit. Epyx befand sich am anderen Ende der Bay Bridge, die damals ja in sich zusammenstürzte. Ich rannte aus dem Gebäude und klammerte mich an einen Laternenpfahl, bis das Beben zu Ende war. Unsere Büros wurden völlig verwüstet! In meinem Zimmer waren Risse in der Trockenbauwand, und bei meinem Nachbarn hatte ein großes Bücherregal den Schreibtisch zertrümmert. Zum Glück wurde niemand verletzt. Aber bei den Aufräumarbeiten mussten wir leider sehr viel Technik verschrotten, darunter haufenweise Konsolen, Joysticks und Disketten."

Matt hat eine nicht weniger interessante Geschichte zu bieten: „Ende 1991, Anfang 1992 brachte ich die erste Lynx-Version von *Slime World* als eine Art Marketing-Gag zum Cyberpunk-Festival *Cyberfest* nach San Francisco mit. Es ging die ganze Nacht nur um digitale Kunst, Musik und Unterhaltung. Wir von Epyx waren zu viert – Gil Colgate, Tom Schumacher, ich und ein weiterer, dessen Namen ich vergessen habe. Wir hatten vier Lynx verbunden und einen ganzen Rucksack voller Batterien dabei, die wir etwa alle drei Stunden auswechselten. Wir vier wanderten die ganze Nacht von 23 bis 7 Uhr durch die Gänge und spielten *Slime World*. Wir waren wie eine wandelnde Insel in unserer eigenen kleinen digitalen Welt. Es waren mehrere Hundert Teilnehmer dort, unter anderem Timothy Leary, der ‚Papst' für psychedelische Drogen. Sie hielten uns für ziemlich abgedreht. Morgens waren wir alle total fertig und schliefen den ganzen Tag durch."

> „Es waren mehrere Hundert Teilnehmer dort. Sie hielten uns für ziemlich abgedreht." MATT HOUSEHOLDER



» [Mega Drive] In der Mega-Drive-Version ist die Umgebung vergleichsweise eintönig.

Da sich nicht nur die damaligen Entwickler, sondern auch viele Spieler mit Wonne an *Slime World* erinnern, wollen wir von Peter natürlich wissen, ob er je an eine Fortsetzung gedacht hat. „Ich habe einmal eine Vorab-Demo gemacht, eine technische Machbarkeitsstudie", antwortet er. „Wir haben das wegen Lizenzproblemen nicht weiterverfolgt. Aber vielleicht komme ich nochmal darauf zurück. Momentan bin ich mit meiner eigenen kleinen Firma FuddyDuddyGames.com ziemlich beschäftigt."

Matt kommt zum Schluss noch auf praktische Erinnerungsstücke von damals zu sprechen: „Phil Vaughan, ein Grafiker von Epyx, zeichnete die Maden von *Slime World* während eines Picknicks im Sommer 1991 auf die Plastikteller, die wir dabeihatten. Die habe ich aufgehoben und noch Jahre später zu Hause bei Partys verwendet!"

Wir überlassen Peter das letzte Wort: „*Todd's Adventures in Slime World* ist ohne Übertreibung eine meiner schönsten Erinnerungen. Ich habe immer noch die Auszeichnung *Atari Lynx Game Of The Year* an meiner Wand hängen, und es freut mich wirklich, dass die Leute sich nach all den Jahren noch für den Titel interessieren." Die Auszeichnung hat er sich verdient: Schließlich ist er für eines der innovativsten Spiele des Lynx überhaupt verantwortlich. *

Vielen Dank an Peter Engelbrite und Matt Householder.

Wizard of Wor

KOOP-KUTTENTRÄGER-KILLEN AUF SPEED.



» **ENTWICKLER:** BALLY MIDWAY / COMMODORE
» **ERSCHIENEN:** 1983 (ORIGINAL: 1981)
» **HARDWARE:** C64 (GESPIELT, ORIGINAL FÜR ARCADE)

Von Jörg Langer

Meine beachtliche C64-Spielesammlung befand sich nur zum Teil auf Original-Kassetten oder -Floppys, auch wenn ich mich über das genaue Verhältnis nicht auslassen möchte. Unter meinen Originalen stellten wiederum die Steckmodule die absolute Minderheit dar. Genau zwei hatte ich: Commodores *International Soccer* und ihre Automaten-Umsetzung *Wizard of Wor*.

Auf den ersten Blick war *Wizard of Wor* nur ein nicht scrollendes Labyrinth-Spiel, auf den zweiten ein spannender, sogar leicht taktisch angehauchter Shooter: Bestimmte Stellen eigneten sich besser für Abwehr-Feuergefechte als andere, vor allem kooperativ mit zwei Spielern. Wer übrigens mit jeder Hand je einen Joystick fasste und etwas trainierte, konnte das Koop-Spiel auch alleine mit zwei Figuren bestreiten. Mann, war ich damals geschickt!

Sobald die drei Standard-Gegnertypen besiegt waren – übrigens wurden sie mit fortschreitender Zeit immer schneller –, kam der sich teils unsichtbar machende „Riesen-Schmetterling" Worluk und flatterte blitzschnell zu einem der beiden Ausgänge. Erwischten wir (am meisten Spaß machte es natürlich zu zweit) ihn rechtzeitig, folgte ein „Double Score Dungeon" – oder, in etwa einem Drittel der Fälle, der namensgebende, Blitze verschießende, teleportierende Kuttenträger, der Zauberer von Wor. *Wizard of Wor* war ein riesiger Spaß, eines der besten Zweispieler-Erlebnisse meiner frühen Computerspiele-Zeit. Zusammen mit dem anderen oben beschriebenen Modul. *


ARENA
0



SUDA 51

Wir haben mit einer der charismatischsten und kontroversesten Persönlichkeiten der Spieleschaffenden über dessen faszinierende Karriere gesprochen – von den bescheidenden Anfängen mit Wrestling-Spielen bis zu den außergewöhnlichen Werken des eigenen Studios.

Er ist einer der Rockstars der Spielebranche: Goichi „Suda 51“ Suda hat in seinen 20 Jahren als Entwickler verrückte und wunderbare Titel geschaffen. Weder erzählerisch noch spielerisch sind seine Werke wie *Killer7, Lollipop Chainsaw* und *No More Heroes* konventionell – und gerade deshalb so gut. Diesen Ansatz hat sich Suda bewahrt, selbst nach der Übernahme seines Spielestudios durch Gung-ho. Wir haben mit Suda über seine lange Karriere, seine Designphilosophie und seine Anfänge mit Wrestling-Spielen gesprochen.

Goichi Suda oder Suda51 („Go“ steht im Japanischen für 5 und „ichi“ für 1) befindet sich in London auf der MCM Comic Con. Wir sitzen neben ihm, um mit dem Chefentwickler von Grasshopper Manufacture über seine lange Schaffenszeit in der Spielebranche zu sprechen. Unter anderem wollen wir über die Bedeutung seiner letzten beiden Veröffentlichungen reden: das Hack-and-Slash *Let It Die* und die Neuauflage eines seiner ersten Werke, *The Silver Case*.

Suda 51 ist nicht unbedingt ein konventioneller Typ – und das schlägt sich auch in seinen Spielen nieder. In jedem davon findet man Elemente, die auf Konventionen pfeifen oder auch einfach nur extrem abgedreht sind. Das weckt bei den einen großes Interesse, andere fühlen sich vor den Kopf gestoßen oder reagieren mit Desinteresse. Suda 51 ordnet alles seiner Vision unter, komme, was da wolle. Bei dieser Vorgehensweise wundert es wenig, dass die Karriere des Japaners ungewöhnlich verlaufen ist.

„Bevor ich in der Spielebranche anfing, habe ich für ein Bestattungsunternehmen gearbeitet“, erzählt uns Suda. „Und zwar ungefähr zehn Monate lang. Ich habe damals ernsthaft darüber nachgedacht, meinen Werdegang in dieser Branche fortzusetzen. Tatsächlich bewarb ich mich an drei verschiedenen Orten auf Stellen als Bestatter, aber aus irgendeinem Grund klappte das nicht. Kurz bevor es zu meiner Karriere hätte werden können, wechselte ich zu den Videospielen.“ Wenngleich wir froh sind, dass er sich am Ende für die Spiele entschied, hatte die Zeit im morbiden Umfeld der Bestattungsbranche vielleicht dennoch einen Einfluss auf seinen Charakter und die Arbeit an seinen Spielen. Oder vielleicht passt auch einfach Sudas Charakter zum Bestattungsumfeld?



» [SNES] Wrestling war in Japan populär, und Titel wie *Super Fire Pro Wrestling 3* verkauften sich klasse.

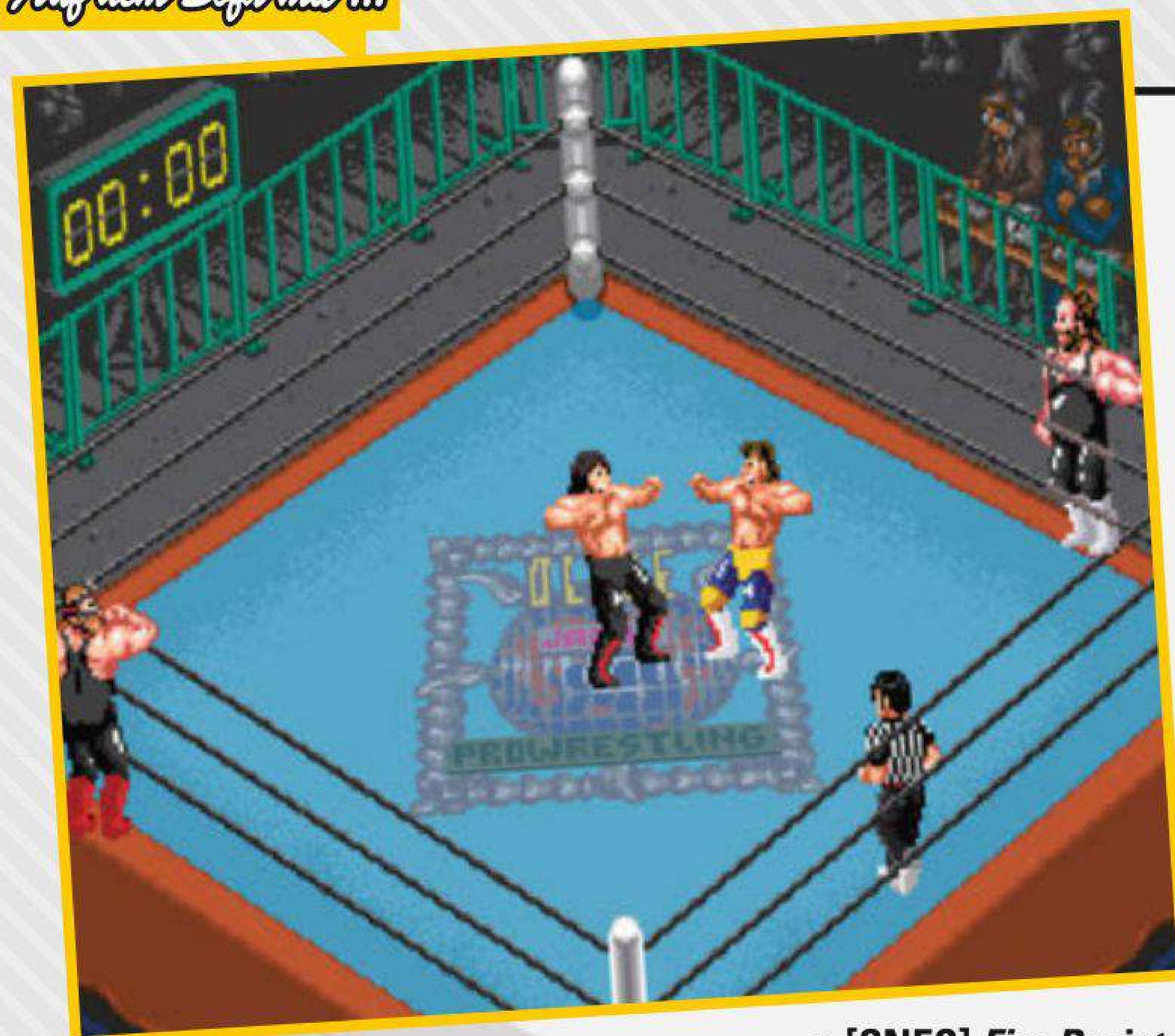
Suda begann seine Karriere als Entwickler bei Human. Dieses Studio war für die Spiele der *Fire Pro Wrestling*-Serie bekannt. Mit dieser Materie war Suda wohlvertraut – das hätte man von ihm wohl genauso wenig erwartet wie die Richtung, in die er die renommierte Serie in kürzester Zeit lenkte. In Sudas *Super Fire Pro Wrestling Special* – ein stark auf die Spielmechanik fokussiertes 2D-Wrestling-Spiel – gab es einen Storymodus, in dem sich die Hauptfigur schließlich das Leben nimmt.

„Wenn man über dieses Spiel spricht, muss man ein bisschen früher ansetzen. Denn ich habe auch *Super Fire Pro Wrestling 3* gemacht, das als letztes Spiel der Reihe geplant gewesen war. Aber es verkaufte sich sehr gut, also gab man mir die Möglichkeit, auch an *Super Fire Pro Wrestling Special* zu arbeiten“, führt Suda aus. „Human sagte: ‚Mach noch ein Spiel. Diesmal kannst du machen, was immer du willst!‘“, fügt er hinzu.

„Ich überlegte mir, wie ich dieses Spiel einzigartig machen könnte. Die *Fire Pro*-Serie war eine reine Simulation. Man züchtet einen ▶

» Ich bin ein Wrestling-Fan und betrachtete Spiele als Mittel, dem Ausdruck zu verleihen. «





» [SNES] *Fire Pro* ist eine vergleichsweise realistische Simulation des Wrestlings.

Wrestler hoch, lässt ihn im Rang aufsteigen. Ich fragte mich, was ich innerhalb dieses Rahmens machen kann, und entschied, das alles in eine Story einzubetten", erinnert sich Suda.

„Profi-Wrestling boomte damals in Japan. Die Spiele verkauften sich so dermaßen gut! Im Rahmen dieses Booms wurden die Leute sehr philosophisch beim Thema Wrestling, verfassten Analysen darüber und all solche Sachen", holt Suda aus. „Auch ich persönlich bin ein großer Wrestling-Fan. Also fragte ich mich, wie ich meiner Haltung dazu Ausdruck verleihen kann. Was ist meine Philosophie? Ich betrachtete das Spiel als Werkzeug dafür."

„Der finale Boss heißt Dick Slender, der eine Parodie auf Ric Flair ist", verrät Suda. „Ursprünglich dachte ich an zwei Enden: Ein gutes Ende, wenn du ihn besiegst. Und ein schlechtes, wenn du verlierst. Ich entschied mich dann aber doch dafür, dass man weitermachen kann, bis man den letzten Boss besiegt. Er bekommt dann all die Anerkennung vom Publikum, und der Bildschirm wechselt stetig von



» [PlayStation] Aufgrund der nicht lokalisierten Texte ist *Twilight Syndrome* für Spieler im Westen nicht geeignet.



» [PlayStation] Während *Twilight Syndrome* ändert sich das Klima bei Human.

Weiß zu Schwarz. Man sieht das Haus des Charakters und dass er Selbstmord begangen hat. Für mich war das wie eine Apotheose – der Charakter war zu einem Gott geworden", legt uns Suda dar. Und fügt hinzu: „Das mündete in einem Shitstorm!"

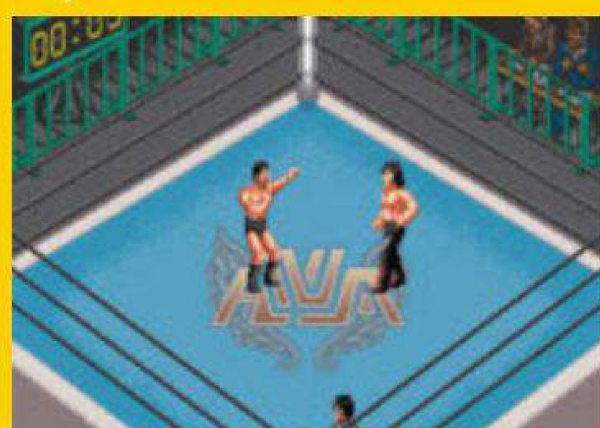
Die Liebe von Suda zum Wrestling kann man auch in seinen späteren Spielen sehen. Für Travis Touchdown, Held in *No More Heroes*, schaltet man allerlei Suplexes (also Wrestling-Griffe), Luchador-Masken oder Wrestling-Magazine frei. Doch für Suda war es nach *Super Fire Pro Wrestling Special* an der Zeit, sich dem nächsten Projekt und einem anderen Genre zu widmen. Es sollte wesentlich seine Art definieren, Spiele zu entwickeln. Noch in seiner Zeit bei Human wandte er sich *Twilight Syndrome* zu, einer seltsamen Kombination aus Teenie-Drama und Horrorspiel.

„Nach *Fire Pro 3 Special* war der Plan zunächst, ein Spiel für PlayStation zu machen. Ich arbeitete daran mit, aber die Mitarbeiter



DIE FÜNF BESTEN

Die wichtigsten Spiele von Suda machen euch garantiert verrückt ...



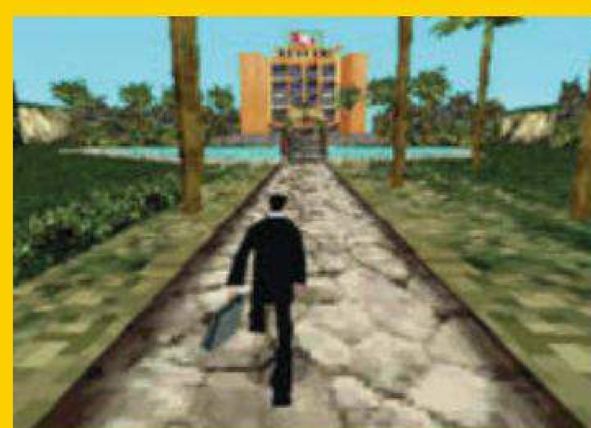
SUPER FIRE PRO WRESTLING SPECIAL 1994

■ Noch heute wird *Super Fire Pro 1994* als eines der besten Wrestling-Spiele verehrt. Das liegt auch an seinem außergewöhnlichen Storymodus: Es ist nicht alltäglich, dass sich die Hauptfigur eines Spiels am Ende selbst tötet.



THE SILVER CASE 1999

■ In dieser spannenden Visual Novel erzählt Suda51 die Suche nach einem Serienmörder. Ihr erlebt das Geschehen aus Sicht der Polizei und eines Journalisten. Dank des Remakes gibt es das Spiel nun auch auf Englisch.



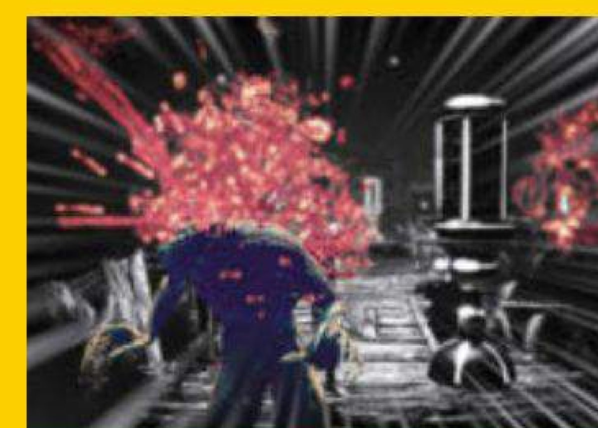
FLOWER SUN AND RAIN 2001

■ Abgedrehter als in diesem Adventure von Suda geht es kaum. *Flower Sun and Rain* fährt haufenweise schräge Charaktere (die scheinbar rückwärts sprechen) und knifflige Rätsel auf. Leicht verdaulich? Natürlich nicht!



KILLER7 2005

■ *Killer7* ist eine bizarre Mischung aus Railshooter, Politthriller und Puzzle-Spiel. Als Publisher dieses Suda-Werks fungierte Capcom. Es war das erste Spiel des japanischen Designers, das weltweit vermarktet wurde.



SHADOWS OF THE DAMNED 2011

■ In die technische Umsetzung von *Shadows of the Damned* waren Suda51 und Shinji Mikami nicht direkt involviert, aber es trägt die Handschrift beider Entwickler. In mancher Hinsicht ist es ein abgefahrenes Sequel zu *Resident Evil 4*.

> **» Ständig beschwerten sich diese Halbstarken über mich. «** SUDA51

wollten nicht auf mich hören", reminisziert Suda. „Deshalb sagte ich mir: Wisst ihr was, ich bin raus! Nachdem ich von *Fire Pro* weg war, hatte ich ein bisschen Zeit. Zu der Zeit lief ein Projekt namens *Twilight Syndrome*, das in einem frühen Stadium war. Der Game Director des Spiels hatte ein paar Probleme. Er brach in Tränen aus und sagte, er könne nicht mehr weitermachen. Der Chef rief mich zu sich und bat, dass ich mich um das Projekt kümmere. Zunächst lehnte ich ab: Die Arbeit eines anderen mitten in der Produktion zu übernehmen ist eine schwierige Sache. Ich wollte das nicht. Aber dann dachte ich mir: Es ist für die Firma, für all die Leute, mit denen ich arbeite. Ich werde einen Versuch wagen!"

Anschließend wollte Suda etwas Neues machen: „Ich habe einen planerischen Hintergrund, also sehe ich meinen Job darin, neue Ideen zu entwickeln und neue Pläne zu schmieden. Deshalb haben wir uns neuen Spielen zugewandt und nicht einfach Fortsetzungen produziert", erklärt Suda sein Arbeitsethos. Während der Arbeit an den beiden *Syndrome*-Spielen änderte sich die Arbeitskultur bei Human, und Suda wurde unzufrieden. Er verließ Human schließlich, um 1998 sein eigenes Studio zu gründen, Grasshopper Manufacture.

Wir fragen ihn, weshalb genau er diesen Schritt wagte. „Nach *Twilight Syndrome* ging jeder", erklärt er. „All die neuen Leute dort waren Promovierte, und die waren großmäulig. Als ich an einem neuen Projekt arbeitete, beklagten sich diese Halbstarken nur über mich. Dann kam die Gratifikationszeit. Die meisten Leute bekamen ihre Schecks und eine ordentliche Summe. Aber meine war niedriger. Weshalb?", schäumt Suda noch heute. „Ich ging also zu meinem Boss und fragte, was da los sei. Der antwortete mir: Ich erhalte Beschwerden über Sie." Ich dachte mir, egal was ich sage, ich kann die Ansichten dieser Leute nicht ändern. Zu dieser Zeit hatte mich



» [PC] Die Ermittlungen in *The Silver Case* sind überaus spannend.



» [PS2] Durch *Killer7* hörten viele erstmals von Suda.

eine Firma namens ASCII kontaktiert. Ich rief sie an und sagte, dass ich bereit sei, zu gehen. Sie stellten mich nicht ein, sondern sagten mir, wenn ich mehr Leute mitbringe, könnte ich meine eigene Firma gründen. Ich stimmte zu – und so ging ich weg von Human und gründete Grasshopper."

Beim eigenen Studio ging es mit dem 1999 veröffentlichten *The Silver Case* weiter. Es handelt sich um einen Thriller in Form einer Visual Novel. Eine spezielle Mordkommission versucht, eine rätselhafte Mordserie aufzuklären. Ende 2016 wurde das Spiel als Remastered-Version neu veröffentlicht. Wir fragen Suda, weshalb er sich für eine Visual Novel entschied. Seine Antwort: „Meine beiden vorigen Spiele, *Twilight Syndrome* und *Moonlight Syndrome*, waren nicht meine Spiele. Ich setzte sie für die Firma um. Nun hatte ich den Wunsch, mein eigenes Ding zu machen! Ich wollte meine Fähigkeiten im Bereich Storytelling nutzen. Bei Grasshopper arbeiteten anfangs zehn Leute, das Kernteam von *Silver Case* bestand nur aus fünf. Also musste ich anfangs alles Mögliche machen. Während ich die Geschichte schrieb, erkannte ich, dass man sie als Designdokument verwenden konnte – diese Story und dieses Szenario würden das Spiel selbst werden!"

Gern erläutert Suda seine Inspiration für die Geschichte zu *The Silver Case*: „Zu der Zeit beherrschte eine Serie von Verbrechen in Japan die Nachrichten. Selbst an *Moonlight Syndrome* gab es Änderungen aufgrund dieser Verbrechen. Ich dachte jedenfalls darüber nach, was Kriminalität ist und welchen Einfluss Verbrechen auf die Gesellschaft haben. Um



» [DS] *Flower, Sun And Rain* gab's erst auf PS2, dann für Nintendos Handheld DS.

meinem eigenen Verständnis der Sachlage und meinen Hypothesen darüber Ausdruck zu verleihen, wollte ich ein Spiel machen, in dem es um Verbrechen geht. Ich wollte die Sicht eines Polizeiermittlers verwenden. Sie sehen die Verbrechen, und es ist ihr Job, sie zu analysieren. Wie kommt es zu Serienmorden? Weshalb passieren Verbrechen? Das sind die Themen, die ich ins Zentrum von *The Silver Case* stellte."

Zu Beginn des Spiels wird man dazu aufgefordert, seinen Namen einzugeben. „Der Spieler selbst wird also in die Rolle der Person gesteckt, der den Serienmörder sucht", kommentiert Suda. „Während der Ermittlungen werden die Spieler immer tiefer hineingezogen und sind immer stärker darauf fokussiert, diesen Mörder zu kriegen. Und das zieht sie noch tiefer hinein. Im Rahmen dessen gibt es zahlreiche Bilder, Filme und natürlich die Texte, die ich geschrieben habe. Ich wollte, dass die Spieler davon besessen sind, wohin sich das Spiel als Nächstes entwickelt, was als Nächstes passiert." ▶





AUSGEWÄHLTE WERKE

SPIELE

- **SUPER FIRE PRO WRESTLING 3 FINAL BOUT** [SNES] 1993
- **SUPER FIRE PRO WRESTLING SPECIAL** [SNES] 1994
- **TWILIGHT SYNDROME: SEARCH** [PSONE] 1996
- **TWILIGHT SYNDROME: INVESTIGATION** [PSONE] 1996
- **MOONLIGHT SYNDROME** [PSONE] 1997
- **THE SILVER CASE** [PSONE] 1999
- **FLOWER, SUN AND RAIN** [PS2] 2001
- **MICHIGAN: REPORT FROM HELL** [PS2] 2004
- **KILLER7** [GAMECUBE, PS2] 2005
- **NO MORE HEROES** [WII] 2007
- **SHADOWS OF THE DAMNED** [XBOX 360, PS3] 2011
- **SINE MORA** [VARIOUS] 2012
- **LOLLIPOP CHAINSAW** [VARIOUS] 2012
- **KILLER IS DEAD** [VARIOUS] 2013
- **LET IT DIE** [PS4] 2016

▶ *The Silver Case* erlebt man aber nicht nur aus Sicht der Polizei, sondern auch in der Rolle des Journalisten Morishima. „Diese Person verfolgt die Ereignisse aus einer anderen Perspektive. Er betrachtet sie von außen", beginnt Suda. „Danach bist du wieder als Polizist unterwegs, und dieser Wechsel wiederholt sich mehrfach. Das ist wie eine Droge. Du willst einerseits ein Stück zurückgehen und gleichzeitig tiefer und tiefer hinein in die Handlung."

Wie es zur Remastered-Version kam, wollen wir wissen. Susas Antwort: „Vor drei Jahren trat eine Firma namens AGM auf mich zu, die eine Vorliebe für den Titel hatte. Ihre Vertreter sagten: „Wir können das, lass es uns machen!" Bei so viel ehrlichem Enthusiasmus beschloss ich, ihnen das Projekt anzuvertrauen."

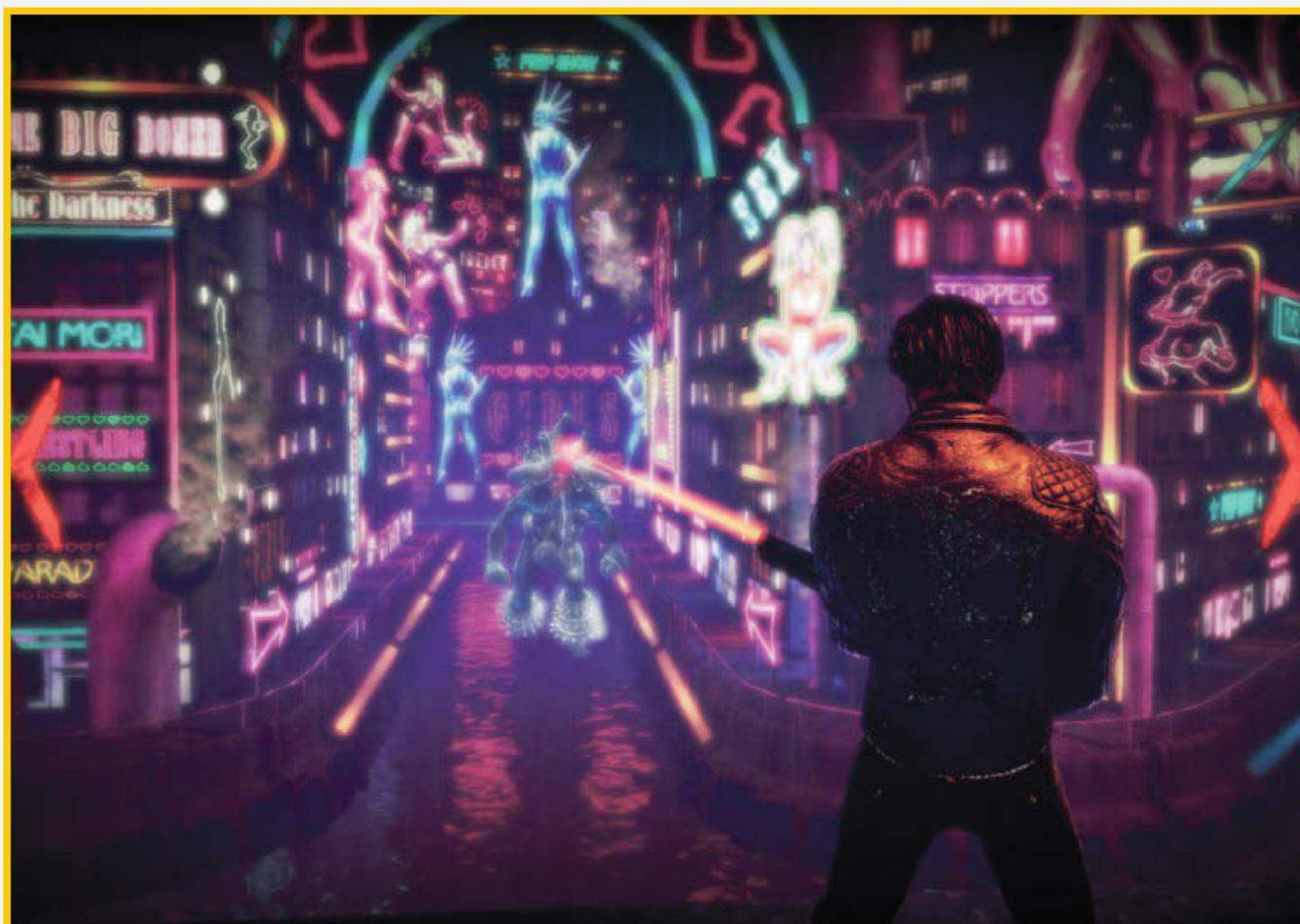


» [PS2] Es gibt kaum etwas stilvolleres als *Killer7*, aber auch die Spielmechanik stimmt.

Wie Suda hinzufügt, sind auch viele Frauen Fans von *The Silver Case*. „Das könnte an der Steuerung liegen. Es ist kein Actionspiel, sondern eine Visual Novel. Visual Novels erleben im Moment so etwas wie eine Renaissance. Sie haben auch etwas vom Geist der Indies."

The Silver Case war vor allem atmosphärisch außergewöhnlich, doch spätere Grasshopper legten noch eine ordentliche Portion Abgedrehtheit obendrauf. Titel wie *Flower, Sun And Rain* und *Michigan: Report From Hell* könnten insbesondere für jene verwirrend wirken, die ein normales, konventionelles Spiel erwarten. Wir fragen Suda, ob er die Spielmechanik seiner Werke grundsätzlich um die Bedürfnisse der Story herum baut, statt andersherum.

Er bejaht unsere Theorie und führt aus: „Bei *Michigan* ist es etwas anders, aber es gilt für *Flower, Sun And Rain*. Die Geschichte war definitiv als Erstes da, und wir entwarfen die Gameplay-Elemente darum herum." Die Missachtung von Konventionen hat sich Suda trotz seines Aufstiegs, seiner Prominenz in der Branche und der Zusammenarbeit mit großen Publishern erhalten.



» [Xbox 360] *Shadows Of The Damned* ist unanständig und bekloppt, aber auch einfallsreich und gut zu steuern.



» [Xbox 360] *Lollipop Chainsaw* entstand mit James Gunn, dem Regisseur von *Guardians Of The Galaxy*.

> **» Mikami hatte mir von Beginn an gesagt, dass das Spiel weltweit erscheinen soll. «**
>
> SUDA51

Die meisten Spieler im Westen nahmen Sudas Namen erstmals wahr, als Capcom *Killer7* ankündigte. Hat ihn sein erstes weltweit vermarktetes Spiel verändert? „Gute Frage. Shinji Mikami hatte mir von Beginn an gesagt, dass *Killer7* weltweit erscheinen soll. Ich dachte ständig daran, als ich an dem Spiel arbeitete. Es spielt in Amerika. Also fragte ich mich, was ich über Amerika schreiben könnte. Dadurch kam ich auf die Idee mit den japanischen Politikern. Die Handlung spielt 70 Jahre nach dem Krieg. Was würde also passieren, wenn die Friedensvereinbarung zwischen Amerika und Japan widerrufen würde? Ich dachte intensiv darüber und das Szenario nach, weshalb mir auch diese Charaktere einfielen. Das Spiel spiegelt meine Art wider, Dinge anzupacken, gleichzeitig war es sehr sorgfältig erdacht und geplant."



» [PS4] *Let It Die* ist gewiss kein Spiel für jedermann.

Und was für ein Spiel *Killer7* geworden ist! Es ist brillant-bizarrer Rail-Shooter, ein Third-Person-Action-Adventure und ein beklopptes Puzzle-Spiel. Der Titel setzte neue Maßstäbe in puncto visuellen Stils und schuf eine neue Sensibilität beim Spielfortschritt. Suda hat noch viele weitere Actionspiele gemacht. Darunter ist *No More Heroes* hervorzuheben, das man nur als Punk-Klassiker bezeichnen kann.

Beide Spiele erschienen für Nintendos familienfreundliche Wii, obwohl die ältere Zielgruppe doch auf Xbox 360, PS3 und PC zu finden war. Wir fragen Suda, wie es zu dieser Entscheidung kam und er ob er im Nachhinein damit glücklich ist. „Um mit dem letzten Teil der Frage zu beginnen: Ja, ich bin zufrieden damit. Die Japaner betrachten die Nintendo-Geräte nicht unbedingt als Hardware für Kinder. Als die Wii angekündigt wurde, sah ich die Wiimote und fand, dass sie für die Action, die mein Held Travis erleben sollte, perfekt war. Auf den anderen Konsolen wäre das nicht umsetzbar gewesen."

In Anbetracht seiner mehr als 20-jährigen Karriere in der Spielebranche liegt die Frage nahe, wie lange Suda noch weitermachen will. Zurzeit schreibt er tatsächlich an einem Buch. Natürlich wollen wir Näheres dazu wissen. Seine Erklärung: „Als die Buchfirma auf mich zukam, war ich zunächst verwirrt, da ich ja immer noch Spiele mache. Aber das war eine Zeit großer Änderungen in meinem



» Limited Run Games veröffentlichte diese vergriffene Limited Edition von *The Silver Case*.

Leben. Grasshopper ist nicht mehr unabhängig, sondern wurde an Gung Ho verkauft. Eine deutsche Firma kam auf mich zu, da sie eine Dokumentation über mich machen wollte. Das führte zu meiner Rückkehr nach Nagano, zum ersten Mal seit Urzeiten. Es änderte sich also viel für mich und ich dachte: „Das ist die Zeit, um zu reflektieren und alles hinter sich zu lassen."

Wir fragen Suda noch nach seinem Lieblingswrestler. Er entscheidet sich für einen Klassiker: Bruiser Brody. Darüber lässt sich schwierig streiten. Aber noch eine letzte Frage: Mit welchem Spiel sollte ein angehender Suda51-Fan beginnen? Seine Antwort: „*The Silver Case*! Es ist das erste Spiel von Grasshopper, der Beginn von allem." Wir finden, am Ende könnt ihr beim Einstieg mit keinem Spiel von Suda51 wirklich viel falsch machen. Unkonventionell, schräg und verrückt sind sie alle. Und fast alle sind auch richtig gut! *


Heltura is casting Explode.


Alonia
Day 1
Lord Hastings
There you are, Hastings. I see that you have been beaten as well. Who attacked us? Where are the knights? Where is my crown?

Challenge of the Five Realms

ULTIMA-7-KONKURRENT VON MICROPROSE.



» RETRO-REVIVAL



» **ENTWICKLER:** MICROPROSE
» **ERSCHIENEN:** 1992
» **HARDWARE:** MS-DOS, MAC

Von Mick Schnelle

Nanu, ein Spiel von Microprose, das heute niemand mehr kennt? Dazu noch ein Rollenspiel mit ungewöhnlichem Ansatz? Fanfare für *Challenge of the Five Realms*!

Microprose gehörte in den 80er und 90er Jahren zu den Produzenten, deren Spiele man praktisch blind kaufen konnte. Das galt selbst für nicht so doll verkaufte Titel wie etwa das Rollenspiel *Darklands* von 1992, das in einem mystisch-mittelalterlichen Deutschland spielte. Im selben Jahr wanderte auch *Challenge of the Five Realms* in die Händlerregale und versauerte dort. Bis heute …

Wie konnte das nur passieren? Denn hinter dem ein wenig sperrigen Titel verbarg sich ein Rollenspiel mit Gehalt, das es mit einem *Wizardry 6* oder *Might & Magic 3* durchaus aufnehmen konnte. Dazu bot es einiges an Einzigartigkeit. So ermöglichten es mir die umfangreichen Skills und Charaktereigenschaften, meine nicht immer unkniffligen Aufgaben auf verschiedenen Wegen zu lösen. Noch bemerkenswerter: Die zahlreichen Leutchen in der Gegend hatten allesamt etwas zu sagen. Die bis zu zehn Partymitglieder reagieren – je nach ihren Fähigkeiten – völlig unterschiedlich.

Zugegeben, die Story um den Königssohn, der seinen ermordeten Vater rächen will, klingt zumindest zu Beginn reichlich ausgelutscht. Doch schon kurz nach dem Start entspinnt sich eine komplexe Handlung, die den Prinzen auf eine Reise zu den Anführern aller fünf namensgebenden Reiche schickt. Dabei muss er erkennen, dass der Vater … nein, das sei hier nicht verraten.

Wieso wurde dieses spielerische Schwergewicht dann kein Hit, wie er von Microprose zu erwarten gewesen wäre? Vielleicht lag es ja an der doch schon für damalige Verhältnisse reichlich mageren Draufsicht-Grafik und den hampeligen Sprites? Vielleicht an der arg gewöhnungsbedürftigen Steuerung ohne jeglichen Komfort? Ganz sicher an der katastrophalen Designentscheidung, das Ganze mit einem Zeitlimit auszustatten. Denn nach und nach verschwand das Fantasyreich, bis nach hundert Tagen Feierabend war. Ohne Wenn und Aber! Zudem dürfte es wenig geholfen haben, dass mit *Ultima 7* praktisch zeitgleich ein ähnlich angelegter Konkurrent erschien, der die *Challenge of the Five Realms* in absolut jeder Kategorie um Längen übertraf.

Es kam, wie es kommen musste: Das Rollenspiel von Microprose verschwand sang- und klanglos in den Grüften unbedeutender Spiele. Wo es vor nicht allzu langer Zeit von den freundlichen Menschen bei Gog.com ausgegraben wurde. Wer sich an vielen, sehr vielen Charakterwerten, fummeliger Bedienung und einer komplexen Handlung erfreuen mag, sollte dem lange verschollenen Stückerl eine Chance geben. Und sei es nur, um sich lautstark über das saudämliche Zeitlimit aufregen zu dürfen! *

Retro Gamer abonnieren und Zeitreise antreten!



Willkommen in der Welt der Classic Games, wo Computer- und Videospiele viel Kreativität und Spielspaß versprachen – und bis heute halten. Wenn Sie Retrospiele faszinieren und Ihnen bei Super Mario, Mega Man oder Tomb Raider ganz warm ums Herz wird, sind Sie bei Retro Gamer richtig. Wir stellen Spiele, deren Entwickler und Plattformen vor.
Bei Retro Gamer finden Sie Screenshots, Fakten, Tipps und mehr zu den Hits von damals. Seien Sie retro und reisen Sie mit uns zurück in die Zeit, wo Spiele noch schnörkellos und fantasievoll waren.

RETRO GAMER IM ABO LESEN UND VORTEILE SICHERN!

- **15 % ERSPARNIS** gegenüber dem Kioskpreis – 4 Ausgaben zum Vorzugspreis von 43,80 Euro (AT: 48,30 Euro, CH: 80,68 Euro, EU: 50,50 Euro)
- Inklusive **Dankeschön-Geschenk**
- **Portofreie** Lieferung

GRATIS FÜR SIE ALS DANKESCHÖN:



T-Shirt mit kultigem Aufdruck
(nur so lange der Vorrat reicht)



3-Monats-Abo GamersGlobal
3 Monate kostenlos (ohne automatische Verlängerung) das Online-Abo von GamersGlobal.de nutzen, dem Spiele-Magazin für Erwachsene. Als Abonnent sehen Sie exklusiv „Die Stunde der Kritiker" mit **Heinrich Lenhardt** und **Jörg Langer.**
Hinweis: Das kostenlose 3-Monats-Abo gibt es nicht für bestehende GamersGlobal-Abonnenten.

HIER BEQUEM BESTELLEN:

ONLINE: www.emedia.de/abo
TELEFON: (0541) 800 09 126 werktags von 8-18 Uhr
POST: eMedia Leserservice
Postfach 24 69, 49014 Osnabrück
E-MAIL: rg-abo@emedia.de

15% ERSPARNIS IM ABO GEGENÜBER DEM EINZELKAUF!



Ja, ich will das Jahresabo Retro Gamer und erhalte 4 Hefte versandkostenfrei für nur 43,80 Euro pro Jahr. (AT: 48,30 Euro, CH: 80,68 Euro, EU: 50,50 Euro)

Coupon ausfüllen und per Post an eMedia Leserservice, Postfach 24 69, 49014 Osnabrück

Vorname
Name
Straße, Haus-Nr.
PLZ, Ort
Telefon
E-Mail

Ja, ich bin einverstanden, dass mich die eMedia GmbH per ◯ E-Mail ◯ Telefon über Zeitschriften und Angebote informiert. Meine Einwilligung kann ich jederzeit widerrufen. Dazu genügt eine formlose Nachricht an marketing@emedia.de

____
Datum, Unterschrift

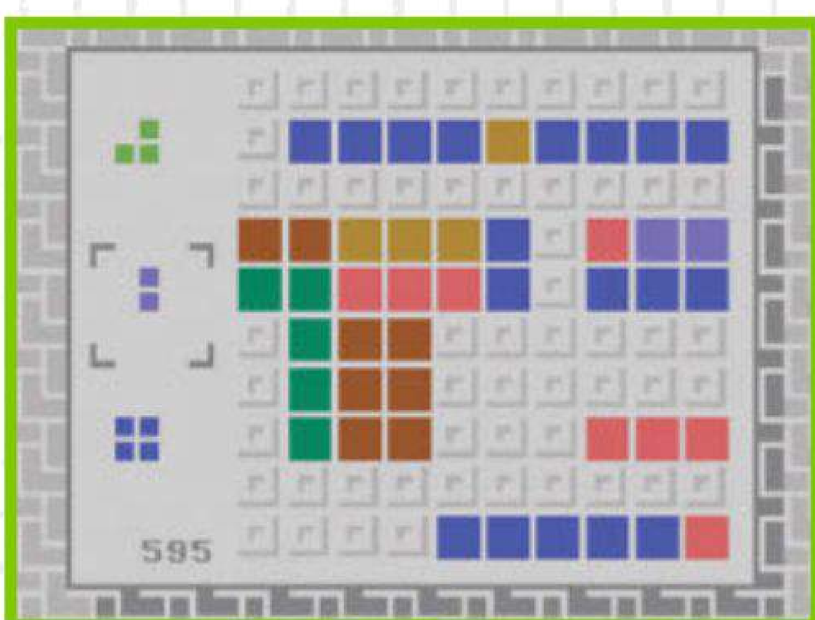
Gamers Homebrew

Brewing since 2005

Zum zweiten Mal probieren wir diese neue Rubrik aus und widmen uns darin Homebrew-Spielen – also Neuentwicklungen für alte Konsolen, die von begeisterten (und begabten) Fans stammen.

1010!

» **SYSTEM:** COMMODORE 16
» **ENTWICKLER:** LEGION OF DOOM
» **DOWNLOAD:** http://plus4world.powweb.com/software/1010
» **PREIS:** GRATIS



» [C16] Das Feld füllt sich schneller als gedacht.

In diesem Puzzlespiel füllt ihr ein anfangs leeres Feld aus 10 x 10 Kästchen mit unterschiedlich geformten Steinen. Diese legt ihr zu vollständigen Reihen oder Spalten aneinander, die sich daraufhin auflösen. Wo ihr die Formen unterbringt und welchen der nächsten drei Steine ihr als Ersten legt, steht euch frei. Entscheidend ist, dass noch ausreichend Platz auf dem Spielfeld vorhanden ist – sollte das nicht mehr der Fall sein, endet die Partie.

1010! hält sich wie jeder gute Puzzler an eine simple Regel: Es ist leicht verständlich und unglaublich motivierend zugleich. Da euch kein nerviger Timer im Nacken sitzt, bietet es sich auch ideal für eine entspannte Runde zwischendurch an. Genrefreunde mit einem C16 oder Plus/4 sollten sich *1010!* keinesfalls entgehen lassen.

» [C16] Fast wie *Tetris*, nur ohne Gravitation und Zeitdruck.





» [MSX] Der erste Boss geizt nicht mit Kugeln.

CODENAME: INTRUDER

» **SYSTEM:** MSX (MIT ERWEITERUNG) » **ENTWICKLER:** BITVISION SOFTWARE
» **RELEASE:** http://ikenaga.ca/tag/bitvision-software » **PREIS:** 39 EURO

Bei *Codename: Intruder* handelt es sich um ein Shoot-em-up im Weltraum mit einem Twist: Anstatt wie sonst die Angreifer abzuwehren, seid in diesem Fall ihr der Eindringling. Euer Ziel besteht darin, euch durch fünf schwer bewachte Verteidigungszonen zu kämpfen, wobei bewusst die Frage offengelassen wird, ob ihr nun tatsächlich der Böse oder vielleicht auf einer ungewöhnlichen Rettungsmission seid.

Doch lassen wir die Moral mal außer Acht und konzentrieren uns auf die spielerischen Qualitäten von *Codename: Intruder*. Jede der fünf Verteidungszonen besteht aus einem großen, vertikal scrollenden Level, in dem sich euch Genre-typisch unzählige Feinde und am Ende jeweils ein Boss entgegenstellen. Die KI-Gegner sind erbarmungslos und verlieren spätestens am Ende der ersten Stage ihre letzten Hemmungen. Wie gut, dass euer Schiff mit einem robusten Schild ausgestattet ist, der sich zusätzlich mit einem Extra-Item aufbessern lässt. Darüber hinaus findet ihr auch Upgrades für eure Waffen, Extraleben oder neue Ladungen für die Batterie eures Schiffs.

Auch wenn ein hoher Schwierigkeitsgrad bei Shoot-em-ups zum guten Ton gehört, ist *Codename: Intruder* definitiv eines der schwereren Spiele seines Genres! Um hier zu bestehen, benötigt ihr viel Übung, jede Menge Können am Joystick und obendrauf auch Frusttoleranz. Solltet ihr diese Fähigkeiten mitbringen, erhaltet ihr einen tollen Shooter mit guter Musik und einer Grafik samt Parallax-Scrolling, das an die Anfänge der 16-Bit-Ära erinnert.



» [MSX] Im Hintergrund unseres Kampfs schwebt eine Raumschiffarmada.



» [MSX] Komisch, niemand scheint sich über unsere Anwesenheit zu freuen.

MOONSPIRE

» **SYSTEM:** COMMODORE 64
» **ENTWICKLER:** RGCD
» **DOWNLOAD:** https://rgcddev.itch.io/moonspire
» **PREIS:** 3 DOLLAR (DOWNLOAD), 30 PFUND (MODUL)

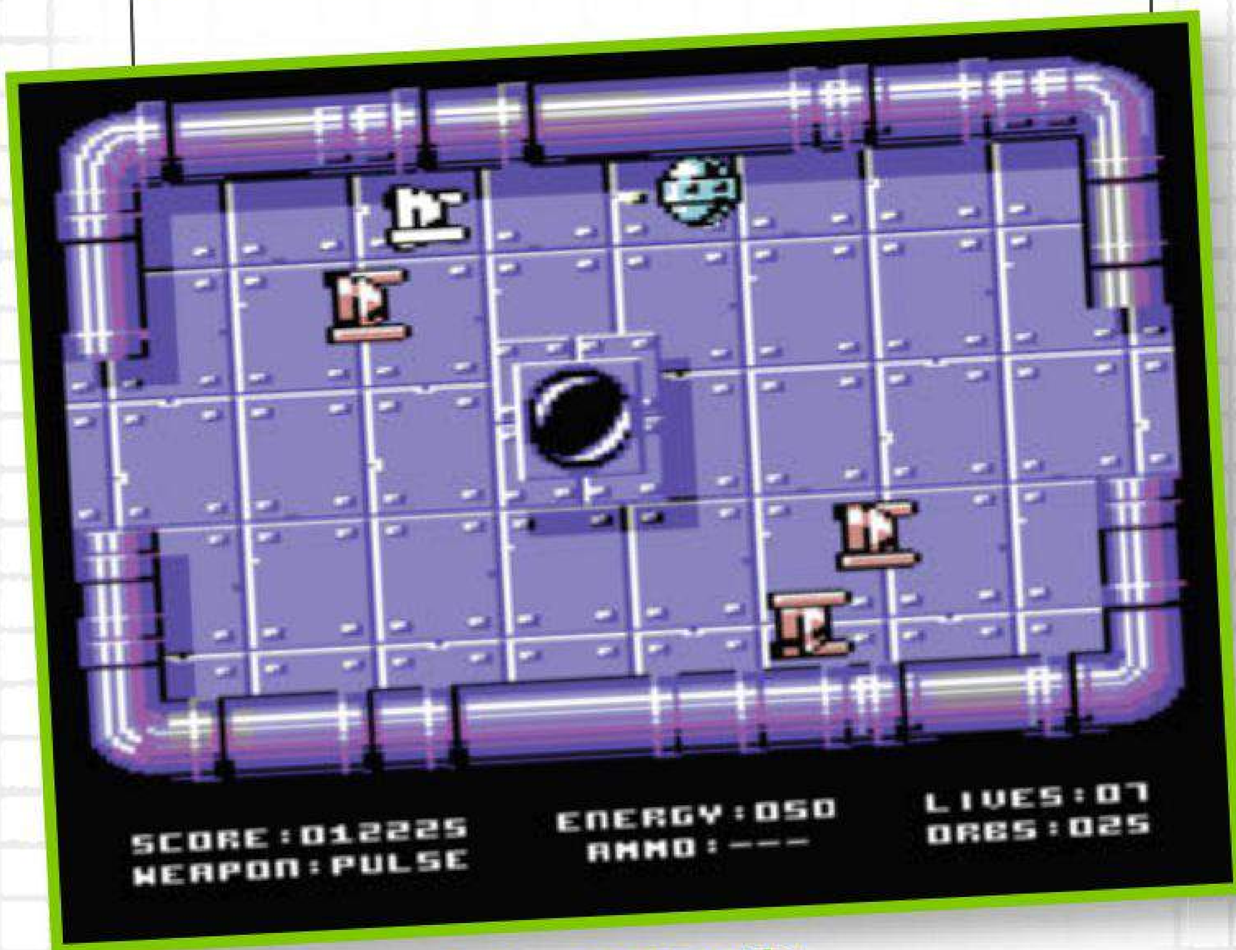
Als sich die Menschen auf der Welt Arcturus 7 niederließen, waren sie eigentlich nur auf der Suche nach einer neuen Heimat. Was sie zu diesem Zeitpunkt nicht wussten: Es war der Planet der Draxx, für die Gastfreundschaft ein Fremdwort ist.

Arcturus 7 wird in *Moonspire* als eine große Oberfläche gezeigt, auf der sich die Basis der Draxx befindet. Ausgerüstet mit einem zusammengeschusterten Raumschiff müsst ihr diese infiltrieren, alle gestohlenen Kontrollorbs sichern und ein wenig Vergeltung üben.

Auch wenn ihr hier und da Munitions- und Gesundheitspacks findet, ist *Moonspire* gerade auf den höheren Einstellungen nicht einfach, zuweilen sogar etwas unfair – trotzdem macht es jede Menge Spaß, den Draxx zu zeigen, wer auf ihrem Planeten das Sagen hat.

» [C64] Erinnert euch die Kugel auch an den Todesstern?





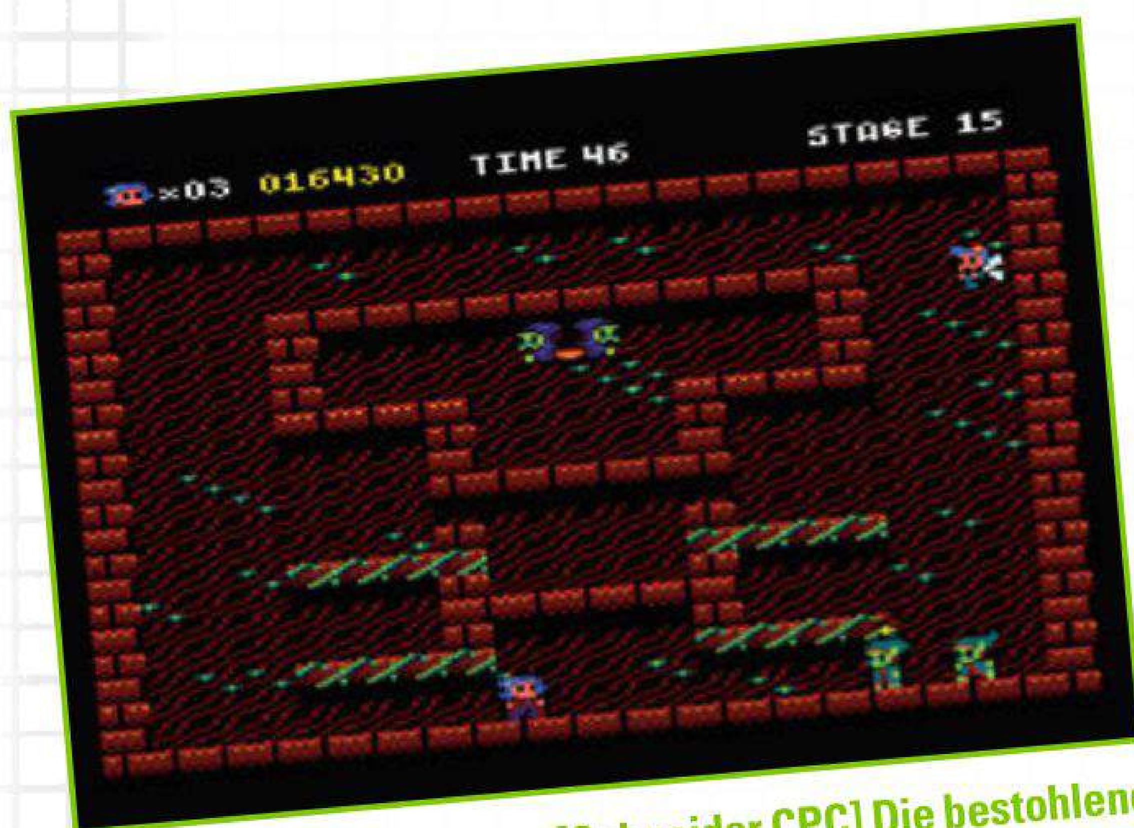
» [C64] Die Invasoren haben sich bemüht, alles sauber zu halten.

MAGICA

» **SYSTEM:** SCHNEIDER CPC
» **ENTWICKLER:** JUAN J. MARTÍNEZ
» **DOWNLOAD:** http://csdb.dk/release/?id=151272
» **PREIS:** GRATIS

Die Zauberin ist nicht erfreut: Ihre Tränke wurden geklaut, und nun muss sie sich auch noch selbst darum kümmern, sie zurückzubekommen. Auf ihrem Weg dorthin möchten ihr allerhand Gegner dazwischenfunken. Doch zum Glück beherrscht unsere Heldin einen Spruch, mit dem sie ihre Widersacher betäuben und anschließend per beherztem Tritt ins Jenseits befördern kann.

Magica erinnert stark an Spiele wie *Rodland* oder *Bubble Bobble* – und das kann ja nun echt kein schlechtes Zeichen sein. Es spielt sich unheimlich flott, auch weil ihr ständig unter Zeitdruck steht, den ihr später lediglich durch Bonus-Items etwas entschärfen könnt. Je weiter ihr kommt, desto wichtiger wird auch die Planung der idealen Route durch den Level.



» [Schneider CPC] Die bestohlene Hexe legt sich auch mit Goblins an.



» [Atari 8-Bit] Als Katze entwendet ihr sensible Daten vom Arbeitsplatz.

SPYCAT

» **SYSTEM:** ATARI 8-BIT
» **ENTWICKLER:** FANDAL AND MIKER
» **DOWNLOAD:** http://a8.fandal.cz/detail.php?files_id=7315
» **PREIS:** GRATIS

Spycat basiert auf den damaligen Ereignissen um den MI5-Agenten Peter Wright und seiner skandalösen Autobiographie *Spycatcher*. Als MI4einhalb-Agent und Kater Peter Correct bewusst wird, dass er nur eine kleine Rente beziehen wird, fasst er einen Plan: Er möchte geheime Akten von seinem Arbeitsplatz mitgehen lassen und sich danach nach Grönland absetzen, um dort seine Memoiren zu schreiben.

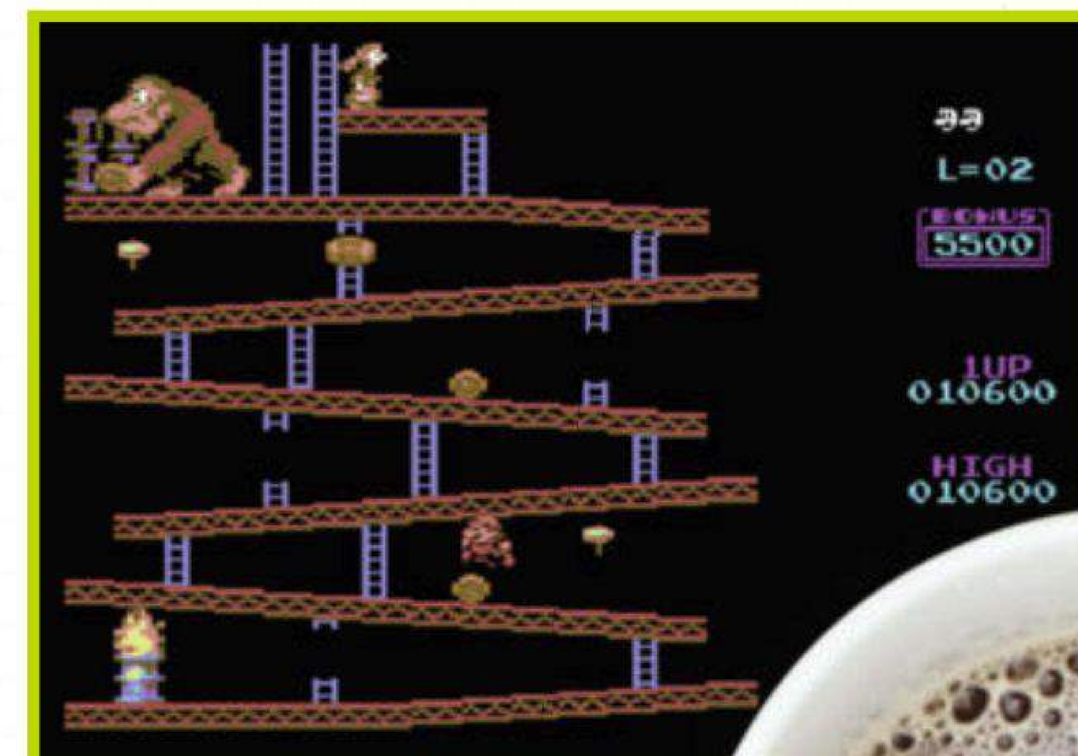
Allerdings ist es nicht gerade einfach, ausgerechnet beim Geheimdienst einen auf Langfinger zu machen. Überall befinden sich andere Agenten, Überwachungskameras und tödliche Sicherheitssysteme. Auch wenn das Inventar genauso klobig wie im Original ist, spielt sich *Spycat* auch heute noch richtig gut.

DONKEY KONG

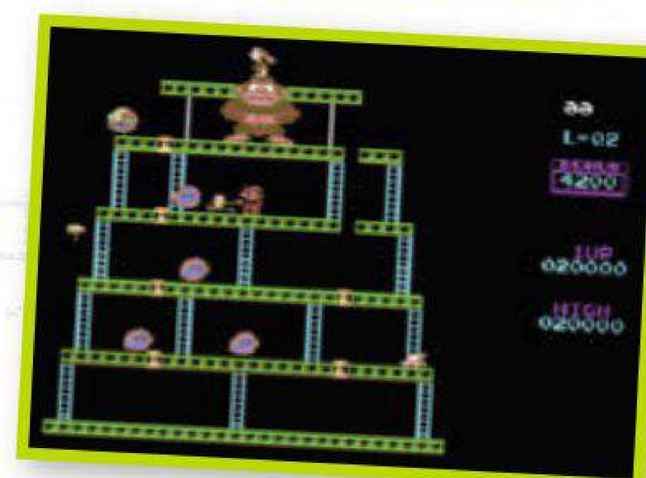
» **SYSTEM:** COMMODORE 64
» **ENTWICKLER:** OXYRON
» **DOWNLOAD:** https://www.usebox.net/jjm/magica
» **PREIS:** GRATIS

Die Geschichte ist so gut wie jedem Videospiele-Fan bekannt: Gorilla Donkey Kong kidnappt Pauline und hält sie auf der höchsten Ebene einer Baustelle gefangen. Allerdings hat er die Rechnung ohne Paulines bärtigen Freund gemacht, der damals noch Jumpman hieß und heute als Mario Erfolge feiert. Ihr müsst Mario helfen, über die Gerüste zu seiner Holden zu gelangen und auf dem Weg dorthin Gefahren wie rollenden Fässern auszuweichen.

Donkey Kong für den C64 wurde von derselben Person wie die C64-Portierungen der Vectrex-Titel *Fortress of Narzod* und *Minestorm* entwickelt. Beachtlich finden wir vor allem die Detailverliebtheit, mit der der Nintendo-Automat aus dem Jahr 1981 für den Brotkasten umgesetzt wurde.



» [C64] Marios erster Auftritt ist heute ein Klassiker der Spielegeschichte.



» [C64] Der Gorilla pfeift auf die Sicherheitsvorschriften.

RETROFEED

Beim Retro-Feed drucken wir Leserbriefe an die Redaktion ab, bringen Fotos von Retro-Events und stellen auch gerne eure Projekte im „klassischen Spielebereich" vor – traut euch und schreibt uns! Leserbriefe bitte an retrogamer@gamersglobal.de schicken, wir behalten uns eine auszugsweise Veröffentlichung sowie die Nennung des Absenders vor.

SATURN-WUNSCHKONZERT

Ich bin seit Anfang 2015 treuer Leser eures Magazins und habe mir vor Kurzem einen Sega Saturn zugelegt. Nun wollte ich euch fragen, ob ihr den Saturn auch schon mal in der Rubrik „Außenseiter" erwähnt habt. Falls ja, welche Ausgabe war das? – J. Bieder

Im aktuellen Heft findest du die besten Außenseiter-Spiele des Shoot-em-up-Genres für Sega Saturn. – Red.

LOB UND THEMENVORSCHLAG

Als Leser der ersten Stunde möchte ich mich für das tolle Magazin bedanken! Mittlerweile bin ich Abonnement und der Briefträger knickt die Ausgaben auch nicht mehr so sehr. Trotz allem wäre ein verstärkter Umschlag sicherlich besser. Ich wende mich an euch bezüglich eines Themenvorschlags: Als Jahrgang 1976 habe ich in Vergangenheit diverse Zeitschriften gelesen (ASM, Amiga Joker, PC Joker, Powerplay, Mega Fun, Amiga Games et cetera). Insbesondere denke ich gerne an ASM, Power Play und Amiga Joker zurück und schmökere gerne in meinen alten Ausgaben oder schaue mir diese auf dem Tablet an. Ich würde mich sehr über ein Spezial über den damaligen Zeitschriftenmarkt und dessen Redakteure freuen. Hierzu gibt es sicherlich viele Anekdoten, Informationen und Bilder. – K. Bensberg

Das ist ein guter Vorschlag (der ganz ähnlich schon mal gemacht wurde), wir würden gerne in der mittleren Zukunft einen solchen Artikel angehen. – Red.

PALACE SOFTWARE

Euer Magazin ist wirklich spitze. Man freut sich immer auf die nächste Ausgabe! Wäre es möglich, einen Bericht über Palace Software zu bringen? Alternativ würde mich auch ein Making Of zu *The Sacred Armour of Antiriad, Cauldron* beziehungsweise *Cauldron 2* interessieren – idealerweise mit einer damals handgezeichneten Übersichtskarte. *Barbarian* dürfte natürlich auch nicht fehlen! – J. Grün

Zu Hexenküche (so hieß Cauldron auf Deutsch) gibt es in unserem aktuellen C64-Sonderheft ein Retro Revival, auch Barbarian haben wir bereits vorgestellt. Ein Palace-Software-Report würde sich im Heft gut machen – mal sehen. –Red.

STARTHILFE ERWÜNSCHT

Ich bin zwar erst 15 Jahre alt, liebe aber alles, was alt ist und mit Videospielen zu tun hat. Ich bin selber mit PS2, N64 und Atari 2600 Jr. groß geworden und wollte jetzt das Sammeln von älteren Konsolen/PCs anfangen. Auf den Gedanken bin ich gekommen, als ich von meiner Schule einen alten Schneider CPC 464 von 1984 mit zu mir nehmen durfte. Jetzt ist meine Frage: Nach was soll ich Ausschau halten? Am liebsten wäre mir sowas in der Art von Atari ST oder Amiga 500. Aber auch ein Sega Master System oder sowas fände ich sehr interessant. Ihr seid die Experten. Aber wo bekomme ich dann solche alten Computer wie den Atari ST oder einen passenden Monitor her? – L. Reinfels.

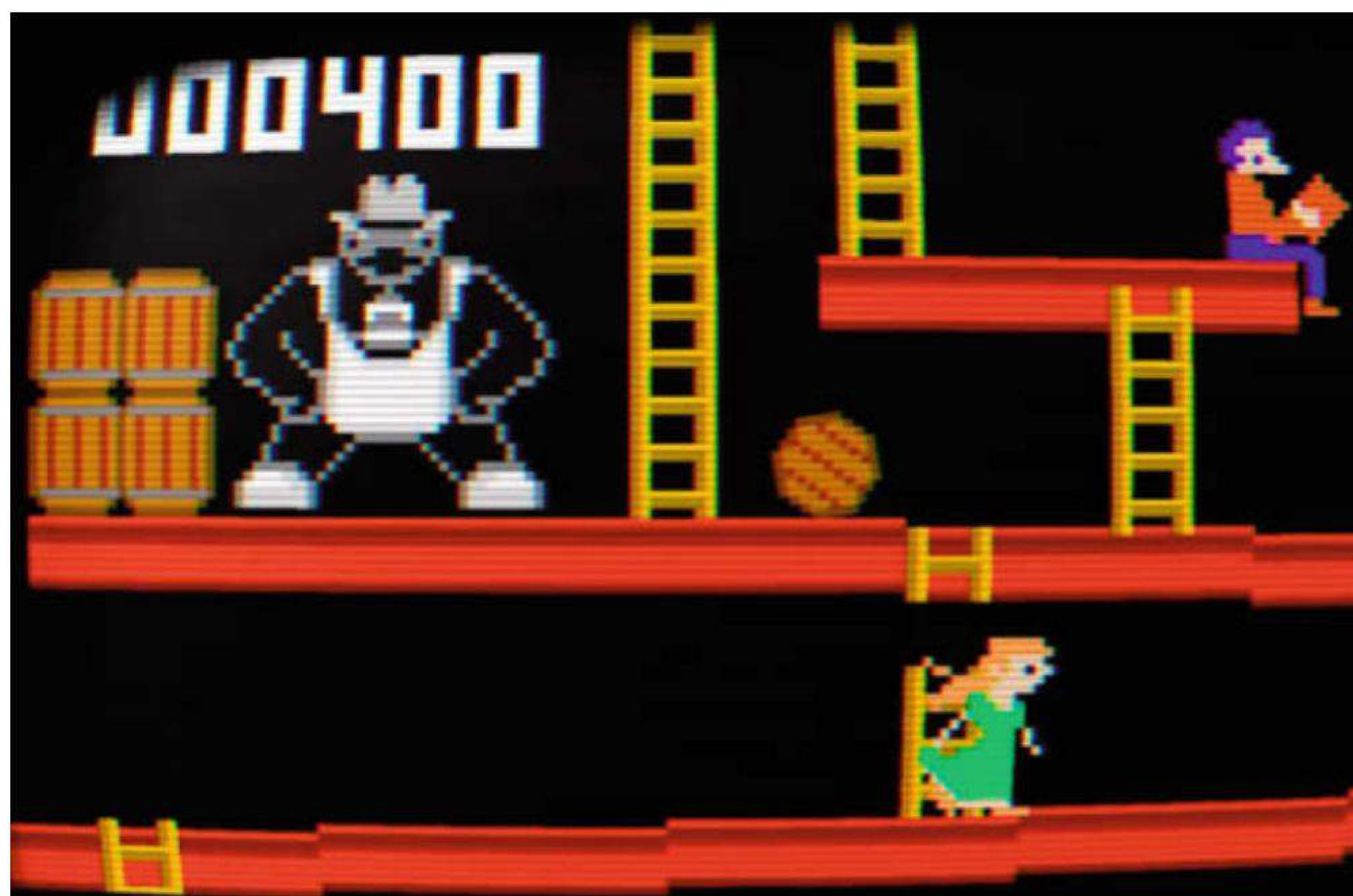
Auf vielen Retro-Events (einige findest du im Termin-Kasten) wird auch von privat verkauft, wobei es sich viel häufiger um Spiele als um Hardware handelt. Du kannst dort aber zumindest Geräte ausprobieren und so ein Gefühl dafür bekommen, ob dir beispielsweise eher ein Atari ST oder Amiga 500 liegt. Und obwohl es spezialisierte Shops und Tauschbörsen im Internet gibt, möchten wir dir zunächst Ebay als Anlaufstation empfehlen: Durch die große Zahl an Käufern und Verkäufern findet sich dort meist eine große Auswahl, sodass man gut Preise und Ausstattungen vergleichen kann. – Red.



RETRO-VIDEO DER WIR-SIND-HELDEN-FRONTFRAU

Judith Holofernes, Frontfrau von Wir sind Helden, hat mit *Analogpunk* einen Song über eine Digital-Konsumentin geschrieben, die sich in einen „analogen" Mann verknallt, der sich mit Büchern und anderem altmodischen Kram beschäftigt. Der Song ist auf dem Album *Ich bin das Chaos* bereits erschienen, gerade lässt Holofernes das deutsche Studio Bumblebee Games ein Musikvideo produzieren.

Dieses übersetzt Textpassagen in (eigens programmierte) Retro-Spielszenen nach dem Vorbild von *Monkey Island, Pac-Man, Zelda* oder *R-Type*. So rennt in einem *Donkey Kong*-Verschnitt anstelle des Klempners das Digital-Girl durch den Level, um nicht die Prinzessin, sondern ihren Analog-Bücherwurm zu retten. Und bei einem *Out-Run*-artigen Rennen bricht der Angebetete irgendwann die Fahrt ab und steigt aufs Fahrrad um. Judith Holofernes selbst taucht mit Live-Szenen auf, die auf einem Game-Boy-Screen zu sehen sind. Die Veröffentlichung des *Analogpunk*-Musikvideos ist für den 16. Mai 2017 geplant.





SCHREIBT UNS!

E-Mail: retrogamer@gamersglobal.de
Forum: www.gamersglobal.de/retro
Brief: eMedia, Retro Gamer,
Hans-Pinsel-Str. 10a, 85540 Haar

KRITIK AN RETRO GAMER

Lasst mich vorausschicken, dass ich die Retro Gamer sehr gerne lese. Letztes Jahr habe ich mir das Abo gegönnt und direkt die beiden vorigen Jahrgänge nachbestellt. Die Aufmachung und die bunte Themenauswahl gefallen mir sehr gut. Aber einige Kritik muss auch sein! Zunächst mal ist jedes Heft voll von Fehlern – falsche Jahreszahlen, verwechselte Screenshots, Tippfehler, falsche Übersetzungen. Das sind Sachen, die beim stressigen Erstellen einer monatlichen Zeitschrift sicher passieren können, aber doch nicht bei einer Zeitschrift, die nur 4x im Jahr erscheint und zum überwiegenden Teil aus Übersetzungen besteht. Bei der „M!Games" gibt es in jeder Ausgabe einen kleinen Fehlerkorrektur-Kasten. Bei einer Zeitschrift wie der Retro Gamer, die nach dem Lesen nicht ins Altpapier wandert, wäre das noch viel wichtiger. Leider wird es sowas wohl nie geben, weil diese Menge an Fehlern zu peinlich wäre?

Dann die leidigen „Advertorials". Die sind mir zugegeben eher in älteren Ausgaben aufgefallen. Mit Werbung habe ich kein Problem, auch nicht mit der Besprechung von neuen Spielen mit einem bestimmten Bezug zu Oldies. Aber mehrere mehrseitige Werbeanzeigen pro Heft, die nur mit einem winzigen Schriftzug in der Ecke als solche gekennzeichnet sind, erzeugen einen üblen Beigeschmack bezüglich versteckter Schleichwerbung.

In eine ähnliche Richtung geht, dass die offizielle Retro Gamer-Mailadresse ein „gamersglobal.de" am Ende trägt. Eine „Mietadresse" für eine überall verkaufte Zeitschrift wirkt nicht gerade professionell. Unterm Strich macht es nämlich sehr viel Spaß, eure Zeitschrift zu lesen und sie ist auch, trotz einiger anderer Retro-Zeitschriften auf dem Markt, im deutschsprachigen Raum in ihrem Bereich konkurrenzlos.

– A. Millinger

Du hast Recht, uns rutschen immer wieder Fehler durch, und die dicken davon sind uns auch sehr peinlich. Allerdings finden und entfernen wir auch in jeder Ausgabe diverse Fehler aus den englischen Originalen und recherchieren zweifelhafte Informationen nach. Wir korrigieren regelmäßig unsere Fehler hier im Leserbrief-Bereich, wenn wir darauf hingewiesen werden oder sie selber feststellen. Du solltest aber unsere Personaldecke nicht überschätzen. Von vier Retro-Gamer-Ausgaben im Jahr kann keine Redaktion ganzjährig bezahlt werden, entsprechend steht uns auch kein größeres Zeitbudget pro Ausgabe zur Verfügung als anderen Magazinen. Bei den Advertorials steht in der vorgeschriebenen Textgröße „Anzeige" über jeder Seite. Noch zu deinem letzten Punkt: Welche E-Mail-Adresse beim Retro-Feed vermerkt ist, halten wir für nicht so wichtig. Entscheidend ist doch, dass das Feedback von euch Lesern beim Verlag und der Redaktion ankommt, und das tut es. Danke für dein ausführliches Feedback, und dass du Retro Gamer trotz deiner Kritik gut findest!

–Red.



GROSSE LESER-UMFRAGE

Es ist mal wieder Zeit für eine Umfrage unter unseren werten Lesern! Durch die Teilnahme an unserer Leser-Befragung könnt ihr Einfluss auf die zukünftige redaktionelle Ausrichtung von Retro Gamer nehmen und uns ganz allgemein Feedback geben. Ihr könnt anonym mitmachen oder zusätzlich eure Adresse hinterlassen, im zweiten Fall nehmt ihr automatisch an der Verlosung einer nagelneuen Nintendo Switch plus Legend of Zelda: Breath of the Wild im Wert von rund 390 Euro teil (der Rechtsweg ist ausgeschlossen).

Die Umfrage, und das ist uns als Retro-Magazin jetzt ein kleines bisschen peinlich, findet im Internet statt – ihr erreicht sie durch Eingabe von:

www.gamersglobal.de/retro-umfrage

Wir würden uns sehr freuen, wenn ihr euch die fünf bis maximal zehn Minuten Zeit nehmt und uns dadurch helft, Retro Gamer noch besser an eure Wünsche anzupassen!

retro GAMER

Danke, dass du uns Feedback geben willst! Du hilfst uns so bei der redaktionellen Ausrichtung von Retro Gamer. Die Beantwortung dauert nur 5 Minuten.

(1) Unter allen Teilnehmern, die ihre Adresse hinterlassen, verlosen wir den Preis. Die Adresse wird nicht anderweitig genutzt und nicht weitergegeben!
(2) Angaben zu Alter, Einkommen etc. können uns bei der Anzeigenvermarktung helfen. Sie werden nicht in Verbindung mit Name/Adresse gespeichert!
(3) Solltest du Retro Gamer nur einmal gelesen haben oder selten lesen, antworte bitte dennoch auf die Fragen, die ein "normalerweise" o.ä. enthalten.
(4) Der Rechtsweg bei der Verlosung ist ausgeschlossen. Angestellte von eMedia, GamersGlobal, Heise Verlag sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

LOS GEHT'S!

RETRO-TERMINE

BÖRSEN

HomeCon 44
20.5.2017, ab 10 Uhr
Hanau
www.homecon.net

Dortmunder Retro-Computertreffen #53
17.6.2017
AWO, Dortmund
Eintritt für Besucher: kostenlos
www.doreco.de

22. Retro-Börse
17.6.2017, 11 bis 16 Uhr
Mannheim, Kulturhaus Käfertal
Eintritt: 6 Euro
www.retroboerse.de

23. Retro-Börse
15.7.2017, 11 bis 16 Uhr
Rosenheim, KuKo
Eintritt: 6 Euro
www.retroboerse.de

LuheCon 4
5. und 6. August
Marstall, Winsen
Eintritt: kostenlos
https://www.forum64.de

RETROLUTION!2017
19./20. August, ab 10/ab 9 Uhr
Kulturhalle Steinheim, Hanau
http://forum.homecon.org

AUSSTELLUNGEN

Retro Games e. V.
Karlsruhe,
www.retrogames.info
Öffnet jeden Samstag
von 20 – 1 Uhr und
jeden 1. Dienstag im Monat
von 19 – 23 Uhr.
Eintritt 3 Euro, Spielen ohne Münzeinwurf

For Amusement Only e. V.
Seligenstadt,
http://for-amusement-only.de
Öffnet an jedem 1. Samstag
im Monat von 15 – 21 Uhr.
Eintritt 12 Euro,
ermäßigt 6 Euro

VORSCHAU

Retro Gamer 4/2017 erscheint am 17.8.2017

IHR KÖNNT **RETRO GAMER** AUCH ABONNIEREN, SIEHE SEITE 188, ODER BESTELLEN UNTER **shop.heise.de**

Natürlich ist dies nur eine kleine Auswahl der Themen, die wir für die 196 Seiten des kommenden Heftes planen (Änderungen vorbehalten).



MARIO KART

Es gibt keinen besseren Fun Racer, es gibt kaum ein besseres Partyspiel: *Mario Kart* ist ein Titel, den jeder kennt oder zumindest zu kennen scheint, und der von Nintendo erst kürzlich für die Switch neu aufgelegt wurde. Wir sehen uns die Anfänge des Dauerbrenners an.

PHANTASY STAR



Sega betrat Ende der 80er Jahre gleich auf zweierlei Arten Neuland: Zum einen löste sich *Phantasy Star* für Master System vom üblichen Fantasy-Allerlei und lieferte frische Science-Fiction, zum anderen war es eines der ersten JRPGs im Westen. Wir reisen ins Algol-System.

Jetzt am Kiosk!

Bereits erschienen ist unser Sonderheft zum Commodore 64: Aufgeteilt in die Bereiche Plattform, Spiele, Macher und Verwandtschaft geben wir einen umfassenden Überblick zum Brotkasten. (260 Seiten, 14,95 Euro, am Kiosk oder unter: shop.heise.de/katalog/retro-gamer-sonderheft-2017).



C64-SONDERHEFT

LABYRINTH

Letztes Jahr verstarb mit David Bowie einer der größten Pop-Helden überhaupt. Er suchte zeitlebens wie kaum ein Zweiter die Nähe zu anderen Medien, darunter Kinofilme und Spiele. Im 1986er-Fantasy-Streifen *Reise ins Labyrinth* mimte er den Koboldkönig, und auch im LucasArts-Adventure zum Film, *Labyrinth*, taucht er auf – als digitalisierter König und zudem mit vier Musikstücken.





FACEBOOK.COM/RETROGAMERHEFT

retro GAMER

IMPRESSUM

REDAKTION
Hans-Pinsel-Straße 10a, 85540 München
Telefon: +49 (0) 89/42 71 86-0
Telefax: +49 (0) 89/42 71 86-10

CHEFREDAKTEUR (v.i.S.d.P.)
Wolfgang Koser

EXTERNE PROJEKTLEITUNG
Jörg Langer

LOKALISIERUNGSTEAM
GamersGlobal.de
Benjamin Braun, Sebastian Ehnes, Jörg Langer, Florian Pfeffer, Thomas Schmitz, Jonas Schramm, Thomas Stuchlik, Christoph Vent

AUTOREN DEUTSCHE AUSGABE
Roland Austinat, Winnie Forster, Knut Gollert, Michael Hengst, Jörg Langer, Heinrich Lenhardt, Anatol Locker, Mick Schnelle

SCHLUSSREDAKTION
Ernst Altmannshofer

ART DIREKTION UND LAYOUT
Clemens Strimmer, Digitalog GmbH

FREIE MITARBEIT
Simone Baruschka

VERLAG
eMedia Gesellschaft für elektronische Medien mbH, Karl-Wiechert-Allee 10, 30625 Hannover, www.emedia.de

HERAUSGEBER
Ansgar Heise, Christian Heise

GESCHÄFTSFÜHRER
Dr. Alfons Schräder, Jörg Mühle

VERANTWORTLICH FÜR DEN ANZEIGENTEIL
Jörg Mühle
Telefon: +49 (0) 89/42 71 86-12
Telefax: +49 (0) 89/42 71 86-10

DRUCK
Dierichs Druck + Media GmbH & Co. KG, Frankfurter Straße 168, 34121 Kassel

VERTRIEB EINZELVERKAUF
VU Verlagsunion KG, Meßberg 1, 20086 Hamburg
Telefon: +49 (0) 40 3019 1800
Telefax: +49 (0) 40 3019 145
E-Mail: info@verlagsunion.de,
Internet: www.verlagsunion.de

EINZELPREIS
Deutschland €12,90, Österreich €14,20
Schweiz sfr 25,80, Luxemburg €14,85

ABONNEMENT-BESTELLUNG
eMedia Leserservice
Postfach 24 69, 49014 Osnabrück
Telefon: +49 (0) 541 / 80009 126
Telefax: +49 (0) 541 / 80009 122
E-Mail: rg-abo@emedia.de
Internet: shop.heise.de/rg-abo-shop-flexabo

ABONNEMENT-PREIS (1 JAHR, 4 AUSGABEN)
Deutschland €43,80, Österreich €48,30
Schweiz sfr 80,68, übrige EU €50,50

FOTOGRAFIE
Future Publishing Ltd.

Warennamen werden ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt. Printed in Germany. Alle Rechte vorbehalten.

HINWEISE
Eine Haftung für die Richtigkeit der Veröffentlichungen kann trotz sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion vom Herausgeber nicht übernommen werden. Die geltenden gesetzlichen und postalischen Bestimmungen bei Erwerb, Errichtung und Inbetriebnahme von elektronischen Geräten sowie Sende- und Empfangseinrichtungen sind zu beachten. Kein Teil dieser Publikation darf ohne ausdrückliche schriftliche Genehmigung des Verlags in irgendeiner Form reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

Diese Zeitschrift ist eine Lizenzausgabe von Future Publishing Limited. Alle Rechte an den lizenzierten Inhalten gehören Future Publishing Limited und dürfen ohne vorherige, schriftliche Zustimmung von Future Publishing Limited weder in Teilen noch im Ganzen reproduziert werden.

Die eMedia Gesellschaft für elektronische Medien mbH ist eine hundertprozentige Tochter der Heise Medien GmbH & Co. KG.

ISSN 2194-9581

Future



eMedia GmbH

Copyright © 2017 Future Publishing Limited
www.futureplc.com

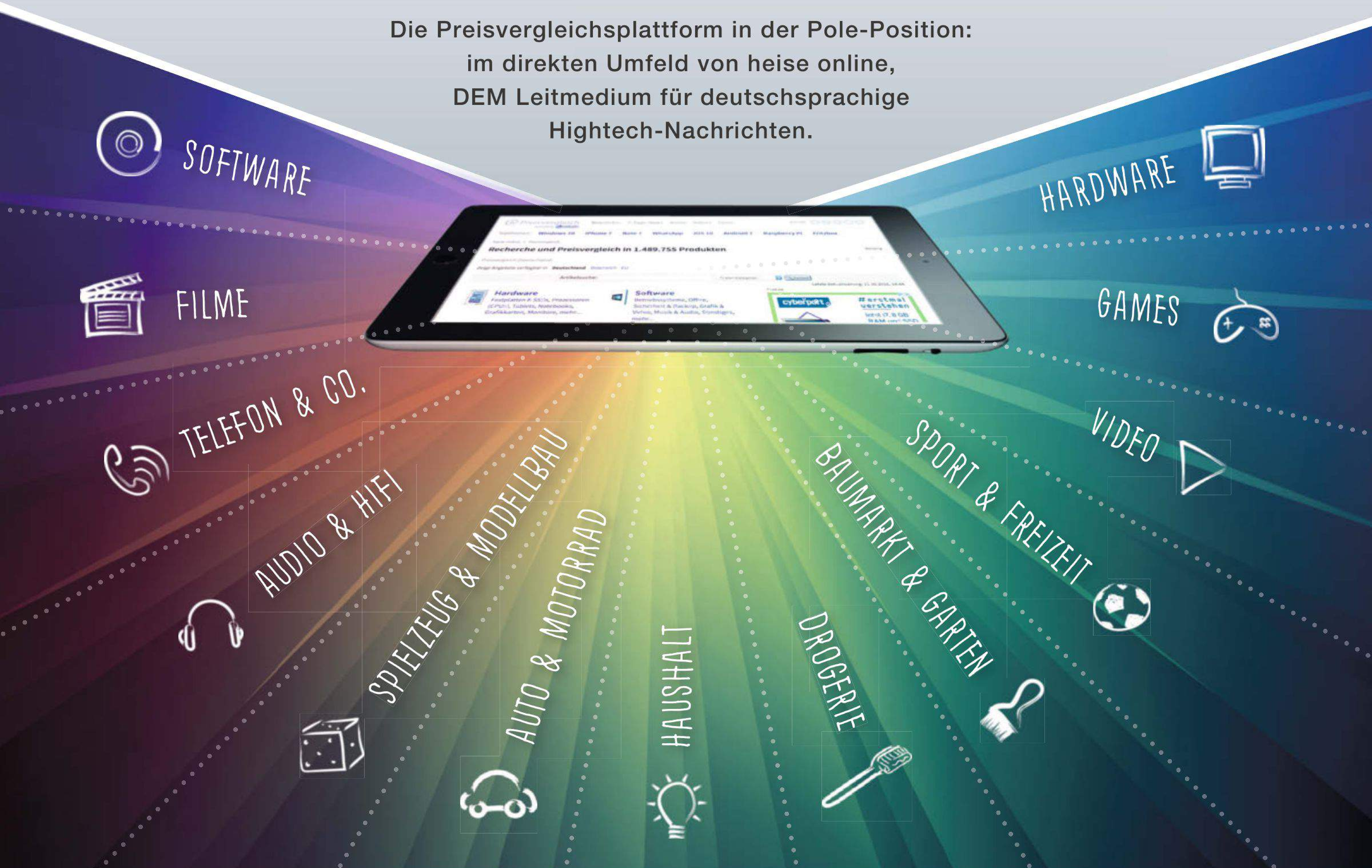
Hier sparen Sie richtig!

1.489.755 PRODUKTE

13 Kategorien

Suchen und Finden in Deutschand, Österreich und EU-weit.

Die Preisvergleichsplattform in der Pole-Position: im direkten Umfeld von heise online, DEM Leitmedium für deutschsprachige Hightech-Nachrichten.



ÜBER 1,4 MILLIONEN PRODUKTE. *(Okt. 2016)*

Was Sie auf **heise online** begeistert, können Sie umgehend kaufen. Zum günstigsten Preis. Transparent. Testinformationen und Links eingeschlossen.

www.heise.de/preisvergleich

Preisvergleich

powered by Geizhals Preisvergleich



DAS NÄCHSTE KAPITEL BEGINNT



The Elder Scrolls®

ONLINE

MORROWIND®

06.06.2017


@TESOnline_de #ESO













©2017 ZeniMax Media Inc. The Elder Scrolls® Online: Morrowind® developed by ZeniMax Online Studios LLC, a ZeniMax Media company. ZeniMax, The Elder Scrolls, Morrowind, ESO, ESO Plus, Bethesda, Bethesda Softworks and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the US and/or other countries. All Rights Reserved. Mac and the Mac logo are trademarks of Apple Inc., registered in the U.S. and other countries. "PS", "PlayStation" and "PS4" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. All other trademarks or trade names are the property of their respective owners. All Rights Reserved.

ELDERSCROLLSONLINE.COM